

OP SECRET
páginas con
ucos de
AKE II
IEWS • PREVIEWS • DEMOS EXCLUSIVAS • LA REVISTA PLAYSTATION MAS VENDIDA DEL MUNDO
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
NÚM. 39
PlayStation
PlayStation Magazine
975 Ptas.
5,87 €
SYPHON FILTER 2
El genuino sabor americano
COLIN McRAE RALLY 2
Segundas partes...
siempre fueron buenas
FEAR EFFECT
La aventura en 3D del año
A CONCURSO
GRAN TURISMO 2
RESIDENT EVIL 3
ISS PRO EVOLUTION
REVIEW
RE3: NEMESIS
ISS PRO EVOLUTION
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2
COLONY WARS:SR
NBA SHOWTIME
SUPERCROSS 2000
TRASHER
RISING ZAN
JURASSIC PARK: WARPATH
ROLLCAGE STAGE II
RAILROAD TYCOON 2
GRANDIA
ARMY MEN: AIR ATTACK
CD sólo válido en España
8 DEMOS JUGABLES: TOY STORY 2 ■ MTV SNOWBOARDING ■ SLED STORM ■ V-RALLY 2
NHL CHAMPIONSHIP 2000 ■ PAC-MAN WORLD ■ WORMS ARMAGEDDON ■ CENTIPEDE
Y VÍDEO DE GRAN TURISMO 2 ■ ACE COMBAT 3 Y SPACE DEBRIS
00039
8 414090 112772

TRAS SIGLOS LLENOS DE AGRESION, ENTRAMOS EN EL PROXIMO MILENIO CON NUEVAS ESPERANZAS. EL SER HUMANO, SERA CONSCIENTE DE QUE TODAS LAS LUCHAS, TODAS LAS GUERRAS Y TODAS LAS BATALLAS, FOMENTAN LA SOLEDAD, POBREZA... PERO ESTA CONCIENCIA SE DERRUMBARA: LA COLERA SE ESFUMARA, LA VIOLENCIA SERA SUPRIMIDA, EL MAL CARACTER SE SUAVIZARA, Y FINALMENTE, EL MUNDO PODRA DISFRUTAR ETERNAMENTE... DEL AUTENTICO

FUTBOL







31 DE MARZO DE 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Mònica Bassas**
Jefe de redacción: **Joaquin Fachado**
Coordinadora: **Ruth Parra**

Maquetación electrónica
Lluís Guillén

Colaboradores
Álex Beltrán, Sergio de la Cruz, Quique Fidalgo, Oriol García, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Albert Lavila, Arnau Marín, Elisabet Masegosa, Sonia Ortega, Judit Payró, Carlos Robles, Eduard Sales, Zoraida de Torres, Laura Trujillo, Emma Vicente, Guillem Vidal.

Fotografía: Carles Plana

Dirección editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Jefa de ventas: **Montse Casero**
Publicidad: **Pilar González**
Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 914 170 483 Fax: 914 170 533

Publicidad de consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel. 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión
Printer IGSA
Tel: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador Exclusivo: CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo Mexico D.F.
Tel: 5456514 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNION DE VOCEADORES

Edita
MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Difusión controlada por 

Editorial

Rumores, rumores y más rumores. Ya empezamos a estar un poco hartos de esta ciencia popular llamada «rumorología». Cada día recibimos llamadas de lectores —muchas gracias por la confianza, por otro lado— que nos consultan sobre mil y una dudas que les preocupan, y con razón, por supuesto. Una de las preguntas que más nos hacen, tanto por teléfono como a través del correo electrónico (playstation@mcediciones.es) o en nuestra sección *Feedback* de cartas, versa sobre la compatibilidad de los juegos de PlayStation1 con la consola de nueva generación de Sony, la esperadísima PS2. ¿Y cómo los convences de que lo que han leído en Internet es sólo un rumor?

Es difícil, muy difícil. Y más cuando medios de difusión general se dedican a publicar informaciones confusas. Este caso se ha dado estas últimas semanas. Hemos visto noticias en periódicos donde se decía que la PS2 no sería compatible con los juegos de la consola original y que el reproductor DVD que llevará incorporado tendrá las prestaciones mínimas. ¡Pánico a bordo! (léase con voz pavorosa). Ante tal afirmación, Sony ha sido rotunda: sí, ha habido problemas con juegos de la PS2, pero se trata de cuestiones puntuales causadas por el software de algunas compañías desarrolladoras que no cumplen las especificaciones técnicas necesarias. Además, en todo caso, se trata de contratiempos que afectan sólo al sistema NTSC, no al PAL, que es el que tenemos aquí. El tema del DVD es otro foco de especulaciones. Todo parece indicar que, finalmente, la PS2 responderá a las expectativas y estará al mismo nivel que los reproductores DVD de gama superior. Como podéis suponer, nosotros no tenemos en nuestro poder la verdad sobre todo este tema, pero esperamos poder comprobarlo pronto. Es más, hay alguno que incluso sueña con ello. De todas formas, todo este tráfico de «revelaciones» sobre la PS2, es de lo más normal, teniendo en cuenta que estamos a (sólo) unos días de su lanzamiento en Japón. ¿Cómo es aquella frase? «Lo importante es que hablen de uno, aunque sea bien.»

Mònica Bassas



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

SUMARIO

NÚMERO 39
MARZO 2000



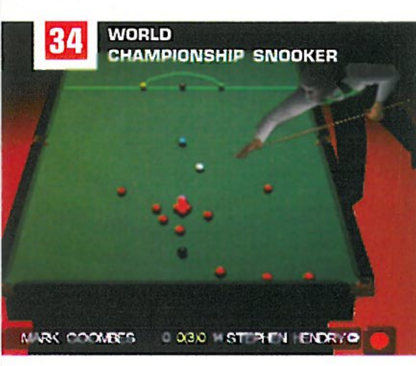




PROYECTOPLAY



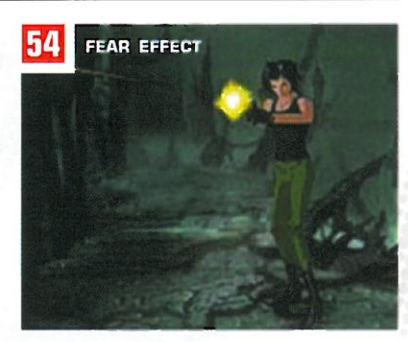
32 RALLY CHAMPIONSHIP



34 WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

PREVIEWS

54 FEAR EFFECT



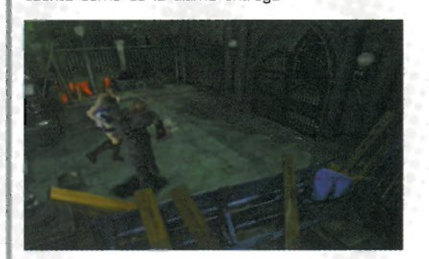
58 THEME PARK WORLD



50 TELEÑECOS MOTORMANÍA



ENTREVISTA



«En *RE3* quería introducir la sensación permanente de paranoia»

ENTREVISTA
PÁGINA 038





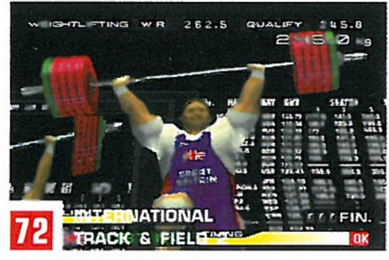
página 070

ISS Pro Evolution

Uno de los mejores títulos de fútbol, si no el mejor

REVIEWS


70 ISS PRO EVOLUTION



72 INTERNATIONAL TRACK & FIELD

«Evolution establece un nuevo hito en los juegos de fútbol»

ISS PRO EVOLUTION **PÁGINA** 072


85 GRANDIA

SECCIONES

Espacio CD:

¿Un buen disco? Te quedas corto en el análisis Insértalo en tu consola y verás como las horas pasan como si fueran minutos

TOY STORY 2 JUGABLE
Siéntete «Buzz» con nuestra exclusiva demo. Está, ummm, a años luz de nosotros...

V-RALLY 2 JUGABLE
Degusta el barro, derrapa en las curvas, choca contra los árboles. El mundo de los rallies es tuyo

MTV SNOWBOARDING JUGABLE
Un anorak, una tabla, una gorra y mucha valentía... Eso es snowboarding

SLED STORM JUGABLE
Más deleite sobre la nieve con el juego de EA. Eres tú contra la montaña...

PAC-MAN WORLD JUGABLE
Guaca, guaca, guaca... glup, guaca... glup... Pac no cesa de engullir todo lo que encuentra por delante...

WORMS ARMAGEDDON JUGABLE
Pequeños, rosas y homicidas. Regresan los flexibles soldados de la fortuna

NHL CHAMPIONSHIP 2000 JUGABLE
Sublime versión del juego sobre hielo. Los fans no quedarán defraudados

GRAN TURISMO 2 JUGABLE
Todo lo que te digamos es poco. El vehículo por excelencia a tu disposición, en vídeo. ¡A qué esperas para verlo!

ACE COMBAT 3 JUGABLE
Imágenes exclusivas del nuevo simulador de vuelo Ace Combat 3

VE A LA PÁGINA 107 ¡AHORA!



UN VISTAZO RÁPIDO A LO QUE SE LLEVARÁ PRÓXIMAMENTE

EL PROYECTO DE LA BRUJA DE BLAIR





- ¿Un simulador de acampada con fantasmas?
- ¿Un inductor de mareos?
- ¿Un rival de *Resident Evil*?
- Ni idea, pero es una licencia guapa



A estas alturas, ya te habrás muerto de miedo o te habrás aburrido como una ostra con la peli o habrás decidido no verla porque te has creído los rumores que dicen que es más terrorífica que *El exorcista*. *El proyecto de la bruja de Blair* es la película independiente que más éxito y más beneficios ha obtenido en la historia, por lo que no nos extraña que tras la oleada de llaveros, camisetas, carteles y demás *merchandising*, alguien haya decidido crear un juego inspirado en ella.

The Gathering Of Developers (una compañía norteamericana de videojuegos) anunció hace poco que había adquirido en exclusiva los derechos de *El proyecto de la bruja de Blair*, y que además de diversos títulos para PC sacarían por lo menos un juego para una «consola de la nueva generación», es decir, la PlayStation2, que tan buenas migas hace con el cine. El primero será un título de acción/horror en 3D que utilizará el motor elaborado por Terminal Reality para *Nocturne*, un título fantasmal que ha aparecido hace poco en versión para PC. Por el momento, no hay detalles sobre la trama, pero suponemos que el videojuego no seguirá demasiado de cerca los acontecimientos de la película, porque la idea de un título en el que adoptas el papel de tres campistas que se pierden y empiezan a oír ruidos extraños no nos parece muy factible. Tampoco se ha anunciado la fecha de lanzamiento del juego basado en *El proyecto de la bruja de Blair*, pero lo que sí sabemos es que a partir de marzo Lauren Films Video Hogar distribuirá este título cinematográfico en formato VHS y DVD. ■







Imágenes de *Nocturne*, el juego al que seguramente se asemejerá la versión para PS2 de *El proyecto de la bruja de Blair*



LOADING

TODAS LAS NOTICIAS DEL MUNDO PLAYSTATION...

ESTE MES...





Imagen: kobal Collection, Movies Store collection

El elegante Austin, una de las muchas estrellas de la pantalla que alcanzarán la fama en PlayStation

PELÍCULAS, JUEGOS Y VÍDEOS

¡OH, BABY!

LICENCIAS CINEMATOGRÁFICAS DE LUJO PARA PLAYSTATION

***Austin Powers, The Blair Witch Project, The Italian Job, James Bond, The Matrix* y *Evil Dead* son algunas de las licencias firmadas por ciertos editores con visión de futuro, en un momento en el que el sector de los videojuegos vuelve su rostro hacia el cine.**

«Las licencias han sido siempre importantes en el mundo de los juegos. Y ésta, en concreto, es flipante, porque el público de las películas es el mismo que el de los videojuegos», explica Kelly Summer, presidenta europea de Take 2, acerca de la reciente adquisición de la licencia sobre *Austin Powers.* Esta franquicia ha generado más de 550 millones de dólares desde mayo de 1997, y Take 2 prepara una serie de títulos para PlayStation y PS2 inspirados en las películas de los próximos cuatro años. En cuanto a los demás títulos anunciados, THQ está negociando la licencia sobre *Evil Dead: Ashes To Ashes*; SCI ha suscrito una opción







Aquí es cuando decimos:
«Sólo te digo que te cargues al maldito... etc. etc...»

de compra sobre *The Italian Job*. En la página 6 hablamos de *La Bruja de Blair* y en un chat reciente (véase *www.whatisthematrix.com),* los hermanos Wachowski, de *The Matrix*, decían: «Si las cosas resultan tal como deseamos, el videojuego aparecerá cuando se estrene la próxima película y tendrá bastante que ver con ella». Parece confirmar esta idea la reunión mantenida entre los Wachowski y Hideo Kojima, el creador de *Metal Gear* (¿hablarían de un videojuego para la PS2 llamado *Matrix 2* o de una peli sobre *Metal Gear*?) y el hecho de que en Internet se hayan reproducido las siguientes palabras de Dave Perry, de Shiny: «He hablado con ellos sobre el juego». Más información en el próximo número.

Si tienes dudas sobre la validez de que aparezcan iconos cinematográficos en los videojuegos, debes saber que SCEA anunció recientemente que en el mes de octubre la facturación de su sector de negocio relacionado con PlayStation había superado a la de la sección de cine, en un valor superior a la renta disponible de Estados Unidos. Este dato confirma que, a pesar del supuesto descenso que supone la espera de la PS2, los videojuegos siguen siendo más importantes que las películas.

«Con PlayStation hemos logrado romper las barreras convencionales en el mundo del espectáculo al reunir juegos interactivos, música e imágenes cinematográficas», asegura Jack Tretton, vicepresidente de ventas de SCEA. «Esta mezcla de estilos ha abierto la puerta de nuestro sector a multitud de consumidores distintos a los aficionados de toda la vida.» Seguramente, este fenómeno se verá incrementado con la aparición de la PlayStation2, que incluye tecnología DVD.

"La industria del videojuego se asemeja cada vez más a la del cine"

Al margen de los asuntos financieros, la industria de los videojuegos se parece cada vez más a la cinematográfica. Cada semana que pasa el mercado de los juegos está más controlado por unas pocas empresas poderosas, ya que las fusiones y las adquisiciones de empresas están a la orden del día y es sólo cuestión de tiempo que el número de editores quede reducido a una cifra de un sólo dígito. Por su parte, los propios juegos se parecen, cada vez más, a las películas. En la fase de desarrollo de títulos como *Metal Gear Solid*, se ha prestado tanta atención a la cinematografía como a la acción. Pronto, las nuevas consignas de los usuarios de juegos serán el argumento y los personajes y se dejará de hablar de las imágenes y el sonido para calificar un título.

Previendo quizás esta situación, un número cada vez mayor de editores de videojuegos están firmando licencias con los grandes estudios cinematográficos. Hace poco, EA firmó un acuerdo de licencia con MGM por los derechos exclusivos para desarrollar, publicar y distribuir juegos inspirados en James Bond. Tras la publicación del fallido *El Mañana Nunca Muere*, el próximo título pertenecerá a la nueva generación de videojuegos y estará inspirado en el actual éxito de Bond *El Mundo no es suficiente*.

«Creemos que las películas de Bond reúnen un montón de elementos interesantes para la acción de un videojuego, desde unas historias y unos personajes apasionantes hasta las secuencias de acción y los modernos artefactos tecnológicos», comenta Frank Gibeau, vicepresidente de ventas de EA.

En un reciente *dossier* de prensa sobre la PlayStation2 aparecía la siguiente frase: «Imagínate que puedes introducirte en la pantalla y vivir una película en directo... éste es el mundo al que estás a punto de acceder». Puede que estas palabras estén más cerca que nunca de la verdad. ■

OFF THE RECORD

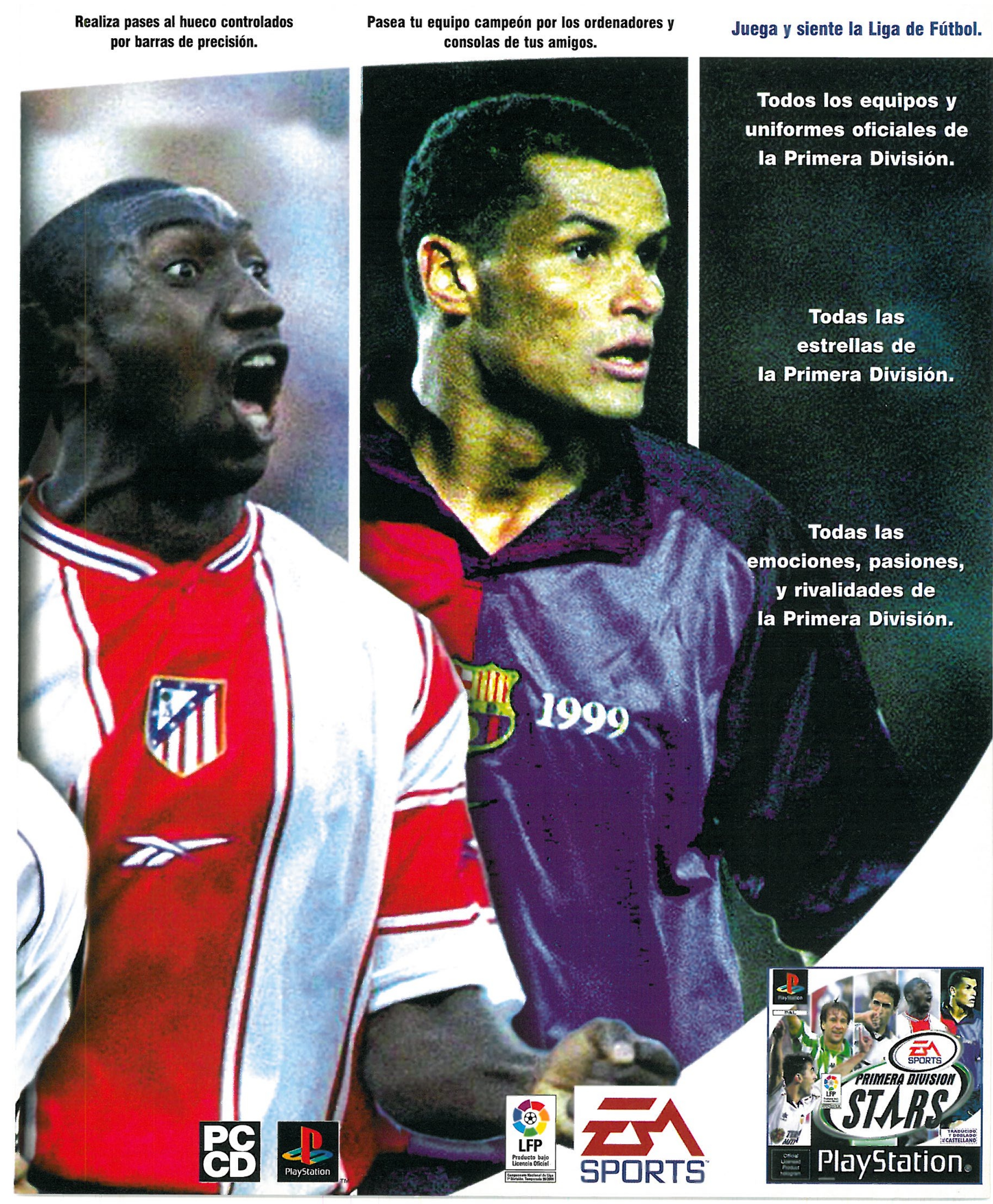
Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo PlayStation

• ¿Que te compraste un auténtico bodrio? Desde luego... Eso te pasa por no leernos. Pero bueno, todos cometemos errores y de sabios es rectificar. ¿Qué llevas cuatro años jugando a *Gran Turismo* y ya te lo sabes al dedillo, además de haberlo aborrecido (eso, es casi imposible)? Pues nada, nada, no te preocupes, que estás de enhorabuena porque ahora tienes la oportunidad de reciclar tus videojuegos en *Daily Price*, una cadena de tiendas multimedia que aterrizó en España a principios de año. Ya son casi 50 los puntos de venta de *Daily Price* repartidos por España, donde podrás «librarte» de los títulos que ya no te interesan y reinvertir el dinero en otros juegos originales o, a su vez, de segunda mano. Este sistema cuenta con la ventaja de trabajar con soportes digitales (PlayStation), que no ven mermada su calidad de reproducción, por mucho que se hayan utilizado. Daily Price apareció en Europa hace tres años y cuenta con un total de 700 tiendas repartidas entre Alemania, Holanda, Bélgica, Luxemburgo, Austria, Hungría y, ahora, España. Además de ahorrar dinero y espacio en tus estanterías y de colaborar en la conservación del medio ambiente reciclando material, podrás elegir entre comprar, vender y/o alquilar no sólo videojuegos, sino también discos compactos y DVD.
Consulta donde está la tienda más cercana a tu domicilio en www.dailyprice.com

• La empresa alemana de accesorios informáticos Spiffy Accesories AG, cuyo grupo de inversores tiene una facturación global cercana a los cien mil millones, ha comenzado su actividad en España. La gama de productos de Spriffy Accesories se centra, principalmente, en productos para PC, pero también fabrica un volante para PlayStation, el modelo PS «Ice Turbo», que estará disponible en las tiendas muy pronto.




Mejora las habilidades de tu plantilla tras cada partido con el sistema STARS™.
Controla la potencia de los tiros a puerta.
Dosifica el cansancio de los jugadores que se acumula partido a partido.


Realiza pases al hueco controlados por barras de precisión.
Pasea tu equipo campeón por los ordenadores y consolas de tus amigos.
Juega y siente la Liga de Fútbol.
Todos los equipos y uniformes oficiales de la Primera División.
Todas las estrellas de la Primera División.
Todas las emociones, pasiones, y rivalidades de la Primera División.
1999
PC CD
PlayStation
LFP
Producto bajo Licencia Oficial
EA SPORTS
PRIMERA DIVISION STARS
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PlayStation

Las noticias son tan recientes que todavía no hay imágenes del juego. Por eso, reproducimos aquí algunos de los *Masters Of Teräs Käsi* para que los de Lucas Arts sepan lo que no hay que hacer



OFF THE RECORD

*** GANADORES DE UN JUEGO *TARZAN***

1.- Antonio Rosado Niebla MÁLAGA
2.- Marina Jiménez García MADRID
3.- José Antonio Morales MURCIA
4.- Alex Aguiló Martínez BARCELONA
5.- Natalia Medina Villanueva Quart de Poblet (VALENCIA)
6.- Fco. Miguel Paris Oliva Santa Cruz de la Zarza (TOLEDO)
7.- Cristian Martín Portugués Daimiel (CIUDAD REAL)
8.- Eva Pastor López Castelldefels (BARCELONA)
9.- J. Antonio García Vara LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
10.- Mariano Neila Conde MADRID
11.- Alejandro Molina García Agost (ALICANTE)
12.- Raúl Romo Morales GUADALAJARA
13.- Álvaro Pérez Villaluenga BILBAO
14.- Albert Amella Albes Vimbodí (TARRAGONA)
15.- Toni Franco González Rubí (BARCELONA)
16.- Antonio Huray Sobrado Fuenlabrada (MADRID)
17.- Federico Roca Requena CÓRDOBA
18.- Naroa Almenara Pérez Elgoibar (GUIPÚZCOA)
19.- José Gamez Cuevas BARCELONA
20.- Gustavo Santana Guerra Carrizal de Ingenio (LAS PALMAS DE GRAN CANARIA)

*** GANADORES DE JUEGO *MIGHTY HITS* + PISTOLA**

1.- Sebastián Grima Almenara (CASTELLÓN)
2.- Rafael Gómez Galvez PLASENCIA
3.- Raúl del Amo GUADALAJARA
4.- Yeray Calvo Alonso San Sebastián de los Reyes (MADRID)
5.- Yovana Martínez Fernández El Entrego (ASTURIAS)
6.-Jesús Gutiérrez Cruz GRANADA
7.- Toni Sánchez Sant Andreu de la Barca (BARCELONA)

ENARBOLA EL SABLE

EL ARMADO CABALLERO JEDI

QUI-GON SE ENFRENTA A LOS DROIDS Y A MAUL EN EL NUEVO VIDEOJUEGO INSPIRADO EN *LA GUERRA DE LAS GALAXIAS*

Con un videojuego titulado (respira hondo) *Star Wars: Episodio I, Jedi Power Battles*, tan sólo con abrir el folleto ya podemos sentir que nuestra espada luminosa se prepara para el combate. Imagínate un juego de acción tipo arcade en el que interpretas a un caballero Jedi, que blande su vara de energía contra una caótica ristra de enemigos formada por mercenarios, droids y asesinos. Trágate la saliva provocada por la emoción de dominar un impresionante repertorio de poderes, otorgados por la Fuerza, mientras atraviesas a espadazos diez niveles que recuerdan los escenarios de la película. Ponte la capucha y recorre los desiertos de Tattooine, la abigarrada ciudad de Theed y los pantanos de Naboo infestados de Gun-gun (léase peste).

Abrasar a los villanos con la vieja vara de la Fuerza te da puntos de experiencia, y los puntos significan premios: nuevos movimientos de lucha, ampliación de poderes y salud. El sistema es similar al de un juego de rol, lo que te permite mejorar la potencialidad de tu personaje cuando alcanzas determinada cantidad de experiencia.

Puedes adoptar el papel de cinco jedis, que vienen a ser los principales componentes del Consejo del Jedi. Obi Wan es veloz, ágil y fuerte, pero tiene unos poderes de fuerza limitados. Qui-Gon Jinn es un sagacísimo timador, con un gran poder de curación y con poderes defensivos, pero no tiene buena salud. Plo Koon (se parece a Predator) es fuerte y resistente pero también lento, mientras que Adi Gallia (lady Jedi) es todo lo contrario y Mace Windu (Samuel L. Jackson en la película) reúne el equilibrio perfecto entre todos los aspectos, una virtud que debería adornar a todo jedi que se precie. No hay rastros de Yoda ni de ese ridículo personaje albino ataviado con un cuello de goma, pero Lucas Arts no editará *Jedi Power Battles* hasta la primavera, de modo que todavía hay tiempo de incluirlos.

En *Jedi* pueden recopilarse algunos *power-ups* consistentes en bombas térmicas, refuerzos para la espada luminosa, escudos y rayos controladores. Como es habitual, es mejor reservarlos para ejercer presión (como en las obras ultrarrealistas) al final de los niveles donde aparecen jefes enemigos, como, por ejemplo, el propio señor Sith, Darth Maul. Dentro de unos meses os daremos más detalles.

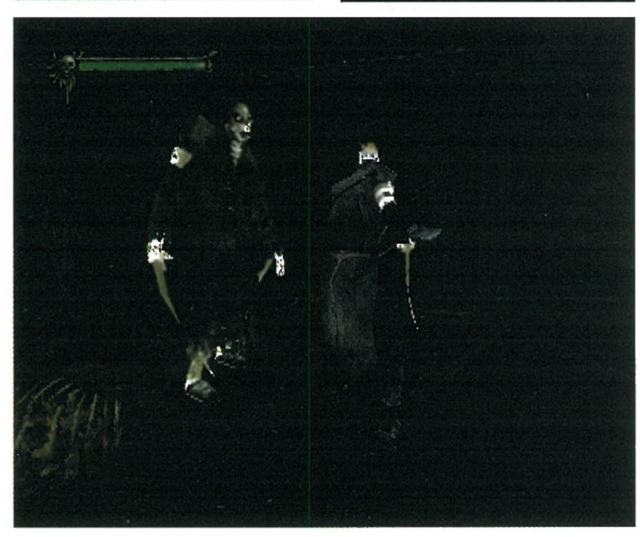
ES EL PRIMER FRUTO DE LA ALIANZA ENTRE KONAMI Y UNIVERSAL INTERACTIVE

NIGHTMARE CREATURES 2: TU PEOR PESADILLA

LA SANGRIENTA SECUELA VERÁ LA LUZ EN PRIMAVERA







La reciente alianza entre Konami y Universal Interactive Studios para la publicación y distribución de videojuegos dará su primer fruto en el segundo trimestre de este año. La criaturita (nunca mejor dicho) es *Nightmare Creatures 2*, secuela del juego desarrollado por Kalisto y distribuido en Europa por Sony. La primera edición se publicó en 1998 y vendió más de un millón y medio de unidades en sus diferentes formatos (PlayStation, Nintendo 64 y PC).

«La calidad visual, la excelente jugabilidad y el rico universo que muestra fueron factores determinantes a la hora de tomar la decisión de publicar *Nightmare Creatures 2* junto a Konami», manifestó el vicepresidente de Universal Interactive Studios, Jim Wilson, para quien este juego «contiene todos los elementos que hicieron popular al primer título, pero con una notable mejora en todos sus aspectos». El inminente parto también ha colmado de



alegría a la otra familia, Konami, cuyo presidente en Europa, Kunio Neo, ha asegurado que «el primer título de Kalisto consiguió hacerse con un gran número de seguidores que estarán plenamente satisfechos con la secuela». El padre natural de la criatura, Kalisto Entertainment, ha dicho, en boca de su presidente, Nicolas Gaume, que «estamos muy contentos de contar con el marketing y la distribución de Universal y Konami. Hemos trabajado duro en este proyecto con el deseo de producir un juego de acción de alta calidad. Espero que la clase del título sirva para demostrar la dedicación de Kalisto en crear títulos fantásticos para los jugadores de todo el mundo».

Nightmare Creatures 2 sumergirá a los jugadores en el mismo mundo espeluznante e imaginativo del primer título. La historia se sitúa en 1930, un siglo después de los acontecimientos que tienen lugar en el anterior juego. El nuevo título mantiene la misma intensidad, acción y terror gótico que el original e incluye nuevos y mejores gráficos, mayor jugabilidad, nuevos personajes, monstruos aún más terroríficos y más capacidad para explorar el gran número de niveles del título. Y, sobretodo, sangre, mucha sangre. ¿Te atreverás a enfrentarte con tus pesadillas? ■

¡ZOCORRO! ¡ZOCORRO!

¡PARAD A ESE PRINGAO!

INFOGRAMES CONTRATA A DASTARDLY Y MUTLEY PARA UNA EDICIÓN ESPECIAL DE *WACKY RACES*

El legendario dúo formado por Dastardly y Mutley está a punto de hacer su primera aparición en PlayStation, en el título *Wacky Races*, que saldrá el próximo mes de junio. De hecho, en este juego estilo *Speed Freaks/Crash Team* aparecerá el elenco completo de la famosa serie. El argumento de la serie, como sin duda recordarás, recreaba las payasadas de un disparatado grupo de pilotos al mando de una serie de vehículos absurdos y maravillosos. Dastardly y Mutley se servían de malvadas tretas para derrotar a sus rivales, tretas que muy a menudo acababan en desastre. ¡Maldición!

En el contexto de un juego de ordenador sería absurdo darle más capacidad a uno de los equipos, porque todo el mundo acabaría eligiendo al tipo del bigote y su fiel can. Por eso, en este título cada equipo tiene unas habilidades específicas. Pat Pending podrá aprovechar todas las posibilidades de su descapotable y los hermanos Slag irán por ahí con su Bouldermobile, ocasionando grandes estragos y confusión. Infogrames se ha centrado en el aspecto cómico, así que, seguramente, todo tendrá un aire absurdo, como el famoso grito de la señora Pitstop: «¡Zocorro!»

Siguiendo con las adaptaciones de dibujos animados, Infogrames está preparando la próxima edición en abril de un juego de carreras con pizzeros como protagonistas, titulado *Radikal Bikers*. Es una conversión directa del juego arcade, donde hay que adoptar el papel de un repartidor de pizzas, y la versión para PlayStation incluirá, seguramente, una gran cantidad de circuitos repartidos por todo el mundo. Podrás circular por ciudades famosas intentando entregar el pedido antes de que la pizza se enfríe. ¿Una pizza hawaiana en París? Ojalá que sí. ■



«Los hermanos Slag irán por ahí con su Bouldermobile, ocasionando grandes estragos y confusión»

ENTREVISTA CON JEAN-FRANÇOIS DUGAS, DESARROLLADOR

Jean-François Dugas es una de las 400 personas que trabajan en la confortable sede que Ubi Soft tiene en Montreal, la mayor después de la francesa. Dugas forma parte de los once canadienses que integran, junto a 19 profesionales de Ubi Soft Shangai (China), el equipo desarrollador de *F1 Racing Championship*. «La colaboración entre los dos equipos ha complicado el trabajo, pero también lo ha enriquecido» comenta Dugas, que lleva tres de sus 28 años trabajando en Ubi Soft, donde recaló nada más terminar sus estudios. «En Montreal nos hemos encargado de la dirección del proyecto, del diseño y de los gráficos. El equipo chino ha hecho la programación». El juego, que en estos momentos ya se encuentra al 85%, comenzó a desarrollarse hace apenas un año, «un tiempo breve para lo que suele ser habitual. La explicación es que cuando comenzamos este proyecto acabábamos de terminar *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2*, por lo que teníamos bastante ganado». Según Dugas, lo que distingue a *F1 Racing Championship* de otros títulos de coches y carreras es que «abarca a mucha gente, desde el más experto y fanático al que no tiene ni idea y nunca ha visto una carrera. Todo el mundo podrá disfrutarlo». A este joven desarrollador lo que más le gusta de «su criatura» es el modo simulación «porque el comportamiento del coche es tan realista que te llegas a creer un piloto profesional participando en la competición real». Dugas anunció que en el juego final, que saldrá a la venta en Europa antes que en EE.UU., donde la F1 tiene menos seguidores que en el viejo continente, tendrás la opción de ver cómo tu coche se va destrozando con los golpes pero en la versión que nosotros vimos aún no estaba operativa. ■









El título ofrecerá la posibilidad de ajustar hasta ocho aspectos de tu vehículo

EL JUEGO SALDRÁ EN PRIMAVERA

UBI SOFT PREPARA EL LANZAMIENTO DE F1 RACING CHAMPIONSHIP

VIDEO SYSTEM Y UBI SOFT PRODUCIRÁN Y DISTRIBUIRÁN JUEGOS CON LICENCIA OFICIAL FÓRMULA UNO

Tomando posiciones en la parrilla de salida. En ésas se encuentran en estos momentos los chicos y chicas de Ubi Soft Entertainment, que, bujías en mano, ultiman los detalles de *F1 Racing Championship*, título producido por la japonesa Video System Co. El desarrollo del juego se ha dirigido desde la sede de Ubi Soft en la ciudad canadiense de Montreal. Y allí que nos fuimos para conocer los detalles del estado en el que se encuentra el título, pasar un poquito de frío (seamos sinceros: un pocazo, ¡15°C bajo cero al sol!), hacer amigos y tirarnos bolas de nieve. Ya veis, de sacrificio en sacrificio por vosotros.

Desde hace doce meses, un equipo de 30 profesionales, de nacionalidad canadiense y china, trabajan en el desarrollo del juego —avalado por la licencia oficial de *Formula One Administration* del Campeonato del Mundo de Fórmula Uno— y en la actualidad completado al 85%. El trabajo de los desarrolladores se centra en conseguir satisfacer las que han sido, y son, sus tres obsesiones: aportar el máximo de realismo en la conducción y la ambientación, divertir e interesar al mayor número posible de jugadores, seguidores o no de la F1. El realismo se apoya en la reproducción casi milimétrica del Campeonato del Mundo del año pasado. La precisión es tal que incluye los veintidós coches de los once equipos que participaron y sus correspondiente pilotos; los dieciséis circuitos (de entre 10.000 y 15.000 polígonos cada uno); la aplicación de 99 reglas que rigen la competición real; efectos sonoros grabados en circuitos, detallados escenarios, seis puntos de vista distintos, modelos de coches que van desde los 250 polígonos del más conseguido a los 50 del prototipo menos perfeccionado, lluvia, sol, nubes, etc.

El título ofrecerá la posibilidad de ajustar hasta ocho aspectos de tu vehículo (desde los neumáticos a la suspensión) a las condiciones atmosféricas, el tipo de asfalto y otros condicionantes de la carrera. El sistema de control analógico completo aporta aún más realismo a la conducción, a la vez que la dificulta bastante (danzarás el Baile de San Vito con tanta vibración). «El modo simulación es una estimulante experiencia de conducción. Hará las delicias de los conductores más expertos y de los aficionados a esta competición», asegura Ye Wei, jefe de proyecto de *F1 Racing Championship*.

Pero Ubi Soft no desea que sólo los «profesionales» puedan disfrutar, sino que pretende que éste sea un juego de masas y que enganche también a conductores torpes y a aquellos a los que jamás les ha interesado la F1. Por eso han diseñado dos modos: el simulación, que tiene cinco opciones distintas de juego (carrera simple, contrarre-









«El sistema de control analógico completo aporta aún más realismo a la conducción»

loj, campeonato, dual y entrenamiento) y el arcade, que incluye dos (*checkpoints* y dual). La opción entrenamiento es una buena muestra de ese interés por llegar a todos los públicos. Según Wei, «hemos incluido esta opción para satisfacer las demandas de nuestros consumidores. La competición F1 supone un enorme reto y es muy difícil llegar a dominar las técnicas de conducción. El modo entrenamiento ayudará a los nuevos jugadores a disfrutar del título mucho antes porque les facilitará el aprendizaje. Incluirá cuatro cursos con sus respectivas demos, prácticas y exámenes para que el jugador pueda aprender las reglas y técnicas básicas».

Una vez solucionado el realismo y el aprendizaje, le toca el turno a la diversión. «El modo *Pick up & Play* (arcade) —añade el jefe del proyecto— es más divertido, más aun con el sistema de clasificación que hemos agregado y que se basa en el tiempo y posición en la que termina la carrera el jugador. También se han incluido muchos otros elementos para hacer este modo más «divertido y fácil.» Wei recomienda a todos aquellos que no sean seguidores de la F1 que empiecen por esta opción. «Para los amantes de la competición lo más indicado es el modo *simulación*. Es fácil aprender a jugar, pero difícil llegar a dominarlo.» Otro de los puntos fuertes del título es su IA. A la compañía no le tiembla el pulso a la hora de asegurar que el juego permitirá competir contra oponentes que incorporan la inteligencia artificial más poderosa conocida nunca por la gris (un pelín exagerados, ¿no?). ¡Ojo!, que como son tan listillos te harán las mil y una para intentar sacarte de la pista y que te estampes. Precisamente, es el comportamiento de los coches el aspecto en el que se van a centrar hasta el momento en el que el título esté completo y salga a la venta.

F1 Racing Championship, que no incluye comentarios, se publicará en francés, inglés, alemán y castellano y podrán competir hasta dos jugadores. ■

LOADING



Ana Cris Gilaberte es directora de la edición española de *PlayStation Power*

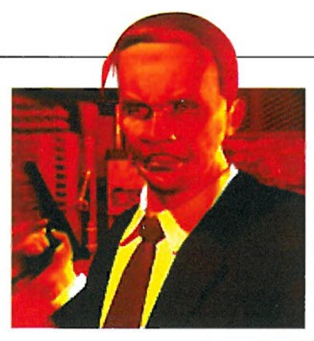
FORUM PLAYSTATION

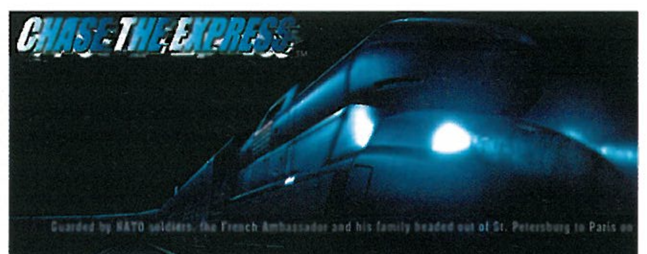
PIRATAS SIN PATA DE PALO

Dicen que todo depende del color del cristal con que se mira. Supongo que tienen razón, aunque como todo en la vida, hay cosas en las que no se nos permite estar en medio: o estás a favor o estás en contra. Desde una posición más o menos neutral, hace meses que vengo siendo testigo de los comunicados en los que la Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual de la Obra Audiovisual informa acerca de las últimas actuaciones —tanto judiciales como policiales— entorno a fraudes cometidos contra la propiedad intelectual. Sólo en el sector de los videojuegos, el volumen de piratería —a pesar de haberse reducido ligeramente— alcanza el 65% del mercado.

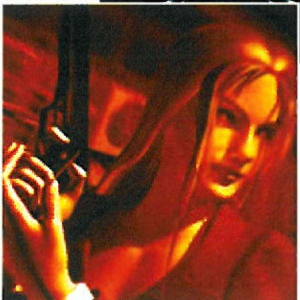
Por otra parte, hay lectores que nos escriben con el único propósito de defender la piratería. Argumentos tales como «tengo ocho juegos por el precio de uno» o «¿y si me compro el juego y no me gusta?» o «¿por qué tengo que esperar a que salgan estos títulos en nuestro país si puedo tenerlos antes que nadie?», a menudo resultan difíciles de rebatir. La compañías distribuidoras de software no se cansan de explicar que «si no se gana dinero, no se invierte», incluso hace poco tuvimos ocasión de ver un anuncio en el que se afirmaba que «La piratería mata a tus héroes».

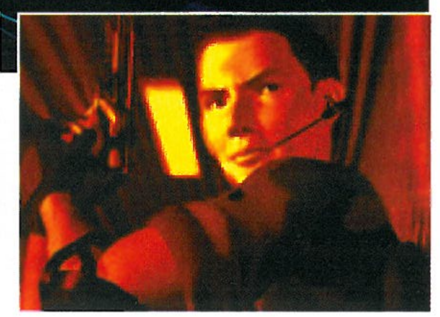
Con el objetivo de frenar esta actividad fraudulenta, hace unos meses que dichas compañías están poniendo en práctica métodos para evitar en lo posible favorecer la piratería. Y ahí es donde entramos nosotros, los medios de comunicación especializados. Cada vez nos cuesta más recibir material anticipado para informaros de lo que se nos avecina, conseguir un plan de lanzamientos de los títulos que tiene previsto poner a la venta una empresa es tarea de titanes y... ¿todo esto por qué? Sencillamente, por ganar la batalla a los piratas. Dicen que cada cual con su verdad, pero siempre pagan justos por pecadores. ■





¿Estás harto de las segundas versiones? El equipo de Revolution Software no es el único que prepara títulos nuevos para PlayStation. *Chase The Express*, de Sugar And Rockets, es como una novela de Agatha Christie pero llena de armas y disparos...







TREN RÁPIDO

A LA CAZA DEL EXPRESO

LA NUEVA AVENTURA EUROPEA DE SUGAR AND ROCKETS

C*hase The Express* ya está en pleno desarrollo y listo para publicarse en Japón este invierno. Los desarrolladores japoneses Sugar And Rockets están empezando a desvelar algún detalle sobre este juego, que contendrá, seguramente, grandes dosis de intriga. A bordo de un tren expreso que atraviesa Europa, te unes a Jack Morton, artista marcial al servicio de la OTAN, en la misión de rescatar al embajador francés y su familia, secuestrados por unos terroristas.

Los acompañantes de Jack en este épico recorrido desde San Petersburgo hasta París —que se desarrolla en 30 ciudades distintas y transcurre por 12 países— son Christina Wayborn y Boris Zugoski, quienes le ayudan a conseguir sus objetivos. Aparentemente, la acción es un cruce entre *Metal Gear Solid* y *Resident Evil*, con asesinatos, intriga y, por supuesto, suspense.

Un elemento clave del juego es la posibilidad de variar el recorrido, opción que puedes utilizar para pasar por ciudades distintas y que aumenta la duración de juego, gracias a las repeticiones. También se incluye una función de búsqueda, para localizar objetos y *power up* ocultos sin necesidad de que tus ojos de águila, que no siempre son infalibles, escudriñen rápidamente en la esquina de una sala. De momento, no hay fecha establecida para la publicación de la versión PAL, pero, teniendo en cuenta el tema, seguro que sólo es cuestión de tiempo. ¡Por favor, señor Sony!

RETRO LIMBO

¿UNA IMITACIÓN BARATA O UN JUEGO GENIAL POR MÉRITOS PROPIOS? ROLLCAGE, AL BORDE DE LA POLÉMICA

POR QUÉ ME GUSTA *ROLLCAGE*

Es un juego fantástico. Olvida todo eso de rodar boca abajo por el techo de los túneles: lo que hace a este arcade tan especial es la sensación de no tener nunca la situación bajo control. ¿Recuerdas el polémico control del primer *V-Rally*? Pues éste es, incluso, más quisquilloso. A los novatos no les hará ninguna gracia, pero los buenos jugadores sabrán apreciar su variabilidad por encima del manejo suave y facilón estilo *GT*. Y es que *Rollcage* es deliciosamente frenético. ¿Algo más? Pues sí, todo: gráficos, música, armas, IA, efectos... También tiene, oculto, el modo contrarreloj más rápido del universo conocido; y lo mejor es ver a uno de esos misiles rastreadores adelantándote mientras luchas por mantener tu segundo o tercer puesto. Se sale.

Javier Lourido Estévez

POR QUÉ DETESTO *ROLLCAGE*

Absurdo. Si vas por el suelo, está tirado; si te aventuras a subir dos centímetros por una pared, pierdes totalmente el control para siempre. ¿Para qué entonces todos esos turbos en el techo, si yendo despacio y sin jugársela ganas seguro? Y encima —*sin comerlo ni beberlo*, que diría el gran Will Smith—, cuando vas el primero durante toda la carrera, te atiza un misil teledirigido que no sabes ni de dónde viene porque a la CPU le da la real gana. ¿Rápido? Para que lo sepáis, *F-Zero* (N64) lo es más aún, y mira qué birria. Cualquier juego de carreras futuristas es un bodrio comparado con cualquier *WipEout*, especialmente *2097*. Y poner esta «cosa» a la altura de *V-Rally* es un sacrilegio, por supuesto. Caca.

Carlos Robles

Veredicto: *Rollcage* fue un gran juego, pero ciertamente queda lejos de cualquier WipEout . Meramente aceptable

SONY ESPAÑA ACLARA

RUMORES SOBRE *PS2*

LOS JUEGOS DE LA 1, COMPATIBLES

Los rumores sobre la PlayStation2 no cesan. Varios medios de comunicación recogían días atrás el último: la consola de última generación de Sony tiene problemas de compatibilidad con algunos de los juegos fabricados para su antecesora. Pero eso sólo ocurre con el sistema NTSC, que quede claro.

Al parecer, durante las pruebas que se están realizando en Japón antes de su salida al mercado, prevista para el 4 de marzo, algunos de los títulos programados para la nueva consola de Sony causan fallos, como la desaparición temporal del sonido y vibraciones accidentales en las imágenes. Sony Computer Entertainment España ha matizado que, efectivamente, se han detectado algunos fallos en varios juegos, pero que no se debe olvidar que se trata del mercado japonés (sistema NTSC) y que la sucesora de la gris está aún en período de pruebas. La compañía ha asegurado que los «problemas» se encuentran en el software ya que algunos fabricantes de videojuegos no han seguido la normativa de Sony respecto al desarrollo de títulos y reiteró que los juegos de la gris serán compatibles con la PS2. Todo aclarado.

ÉXITO DE VENTAS NAVIDEÑAS

LA GRIS ARRASA

EN MARZO, 2.535.000 HOGARES CON PSX

Medio millón de consolas, 380.000 videojuegos y 200.000 periféricos. Así de redondos son los datos de ventas de Sony Computer Entertainment España* durante la campaña de Navidad, números que sitúan a España en la primera posición de ventas de PSX en Europa, por delante del Reino Unido, Francia y Alemania.

Las cifras son aún más espectaculares si se habla de las ventas totales del año fiscal 1999/2000: «sólo» 1.150.000 grises, 1.900.000 juegos y 980.000 periféricos, lo que supone una facturación de 26.000 millones de pesetas. Si sumamos estas ventas a las de años anteriores obtenemos que SCE España ha vendido, desde que apareció la gris, más de dos millones y medio de unidades, 4.100.000 juegos y 2.460.000 periféricos. En cuanto a títulos, el más vendido durante durante el periodo navideño fue *Final Fantasy VIII*, seguido de *Tarzan, Esto es Fútbol, Spyro 2* y *Crash Team Racing*. De la serie Platinum, el más solicitado fue *Gran Turismo* (140.000 unidades). ¿Y las sagas? *Crash Bandicoot* se ha convertido en la colección más vendida en España en la historia de PlayStation (376.000 unidades). La lista la completan *Tekken* (350.000), *Final Fantasy* (296.000) y *Gran Turismo* (272.000).

Estos números reflejan el fenómeno en ventas que han supuesto en España los juegos electrónicos, pero ¿qué ha ocurrido con el juguete «tradicional»?, ¿se han cumplido los malos augurios que vaticinaban la extinción de los juguetes a manos de los videojuegos? A la vista de los datos facilitados por la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes (AEFJ) no ha sido así. Según la AEFJ, la venta de juguetes en España en 1999 aumentó en torno a un 5% respecto a 1998, situándose alrededor de los 73.200 millones de pesetas. Peluches, vehículos para montar y juegos de actividades (pistas, construcciones, manualidades, etc.) fueron, por ese orden, los más vendidos. El presidente de este colectivo, Salvador Miró, tiene muy claro que «el juguete nunca desaparecerá anulado por el videojuego. Ambos conviven y convivirán, cada uno con su parcela de mercado y público.»

*Los datos facilitados corresponden a la Península Ibérica, ya que Portugal depende de SCE España. Aproximadamente, un 10% de las unidades facilitadas representan a este país.

NOTICIAS FRESCAS, PARCHES, DEMOS, VÍDEOS Y PANTALLAZOS

DREAMBYTES, NUEVO SITIO DE NOTÍCIAS SOBRE VIDEOJUEGOS

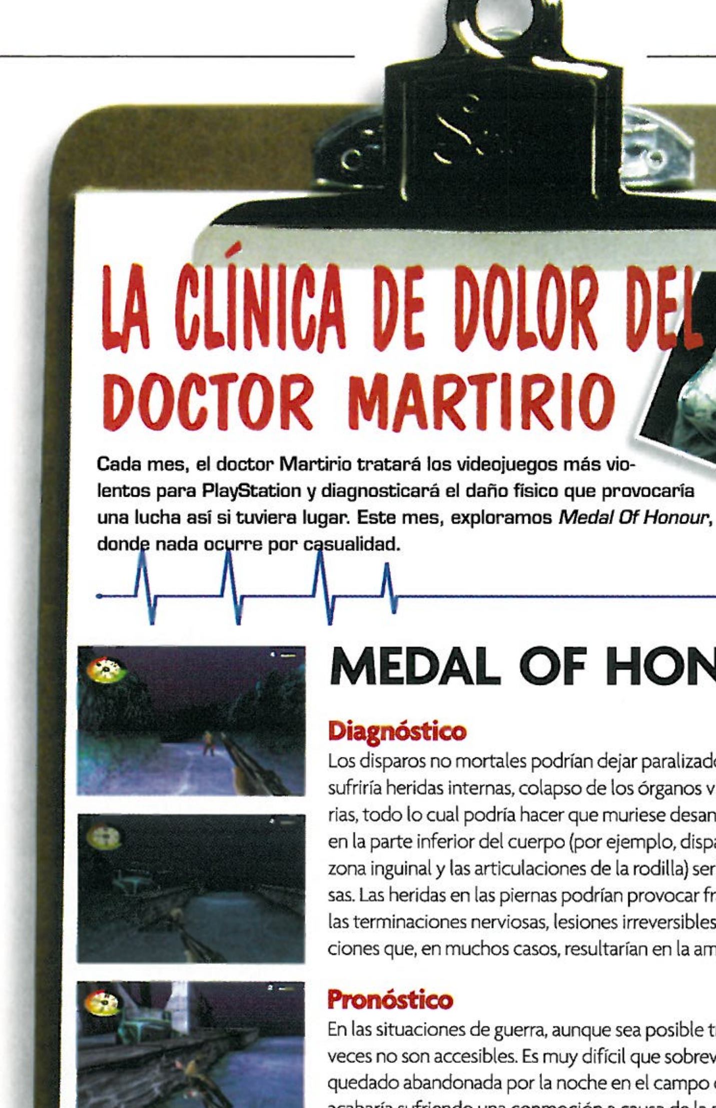
INCLUIRÁ ESPECIALES TEMÁTICOS



El mundo de los videojuegos está cada vez más presente en la red. A los cientos de sitios dedicados a esta nueva forma de ocio, como MeriStation o Sólo Juegos, se ha sumado recientemente Dreambytes.

Se trata de una página web de noticias sobre videojuegos que, según su coordinador y redactor jefe, Xavi Marturet, «ofrece la información actual y la inmediatez que requieren los navegantes». Los creadores de Dreambytes aseguran que éste es un sitio muy distinto a los de noticias tradicionales porque está basado en un motor muy dinámico y efectivo y porque se actualiza en períodos cortos de tiempo, no cada 24 horas. Dreambytes está realizado por la gente de Kokomos Studio, formado por profesionales de la animación, el cómic, los videojuegos, Internet, la edición, el diseño y otras especialidades. En su currículum se encuentra el haber creado páginas como The Dreamers (dedicado al ocio en general) y Daily Dreamers (sobre el mundo del cómic). «Al estar trabajando dentro de la industria del videojuego con The Dreamers, pensamos que era una buena idea aprovechar toda la información que pasaba por nuestras pantallas cada día y de la que se perdía un 90%», explica Marturet sobre el nacimiento del nuevo sitio, que comenzó a funcionar el 24 de enero y por el que habían pasado, hasta el 11 de febrero, 475 personas.

Dreambytes te ofrece noticias de última hora clasificadas en distintas secciones (noticias, pantallazos, parches y demos) y por orden cronológico. Las noticias suelen ser breves y algunas están ilustradas con enlaces, ya sean *links* a páginas web relacionadas con la información, *screenshots*, parches o demos. ■



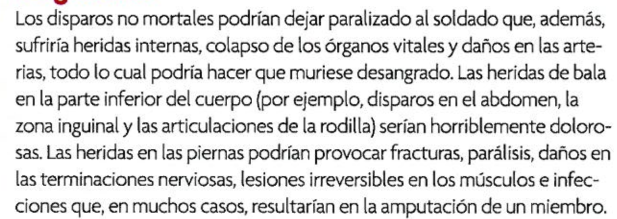
LA CLÍNICA DE DOLOR DEL DOCTOR MARTIRIO

Cada mes, el doctor Martirio tratará los videojuegos más violentos para PlayStation y diagnosticará el daño físico que provocaría una lucha así si tuviera lugar. Este mes, exploramos *Medal Of Honour*, donde nada ocurre por casualidad.





MEDAL OF HONOUR



Diagnóstico

Los disparos no mortales podrían dejar paralizado al soldado que, además, sufriría heridas internas, colapso de los órganos vitales y daños en las arterias, todo lo cual podría hacer que muriese desangrado. Las heridas de bala en la parte inferior del cuerpo (por ejemplo, disparos en el abdomen, la zona inguinal y las articulaciones de la rodilla) serían horriblemente dolorosas. Las heridas en las piernas podrían provocar fracturas, parálisis, daños en las terminaciones nerviosas, lesiones irreversibles en los músculos e infecciones que, en muchos casos, resultarían en la amputación de un miembro.

Pronóstico

En las situaciones de guerra, aunque sea posible tratar a los heridos, muchas veces no son accesibles. Es muy difícil que sobreviva una persona que ha quedado abandonada por la noche en el campo de batalla. Seguramente, acabaría sufriendo una conmoción a causa de la pérdida de sangre. Los disparos a la zona torácica (el pecho) provocarían un paro cardíaco instantáneo, un colapso pulmonar masivo (colapso total del pulmón o de los pulmones ocasionado por una herida en el tronco), lo que, a su vez, causaría la muerte en cuestión de segundos. Los disparos a la cabeza, en primer lugar, provocarían una fractura en el cráneo y ocasionarían hemorragias, daños considerables en el cerebro, total cesación del suministro de sangre del corazón al cerebro, falta de oxígeno y, finalmente, la muerte. ■



GLOBAL GAME CON RE3

RESIMANÍA

PERSONALIZA TU TARJETA DE MEMORIA

La emoción que ha causado el lanzamiento de *Resident Evil 3* no conoce fronteras y ha tocado la fibra sensible tanto del fiel seguidor de la saga de Capcom como de las tiendas especializadas en videojuegos.

Es el caso de la cadena de establecimientos Global Game, que ha querido celebrar la salida del título por todo lo alto al regalar a todo el que lo compre (8.495 pesetas) o reserve una tarjeta de memoria personalizada del juego de 1Mb. Tan entusiasmados estaban los de Global Game que hasta organizaron el 18 de febrero una macro fiesta en una discoteca de Valencia en honor de *Resident Evil 3*, que se prolongó hasta altas horas de la madrugada. Fuentes de confianza nos han informado de que, afortunadamente, Némesis no se pasó por allí. ■

LA HEROÍNA DE TOMB RAIDER PARTICIPA EN UN SPOT

LARA CROFT SE PASA A LA PUBLICIDAD

TAMBIÉN INTERVIENEN MICHAEL JORDAN, ANDRE AGASSI, RONALDO Y PETE SAMPRAS

A Lara, nuestra Lara, el mundo de los videojuegos se le ha quedado pequeño. Muy pequeño. Modelo idolatrada, musa de carteles y calendarios, sex symbol poligonal, estrella indiscutible del firmamento de los juegos, ha decidido ampliar sus ya vastas experiencias.

La publicidad la ha reclamado y ella no se ha resistido. De la mano de Nike, Lara protagoniza, junto a Andre Agassi, Edgar Davids, Michael Jordan, Pete Sampras y Ronaldo, el spot publicitario de *Cross Training*, las nuevas zapatillas de Nike. Te preguntarás qué tienen en común todos ellos. Pues que, además de ser ídolos en su campo, todos tienen un encuentro con Leo Taku, el protagonista indiscutible del anuncio, que dura 60 segundos. Leo, un loco del monopatín de 17 años, se enfrenta y vence a los ases deportivos en sus propios dominios en este novedoso spot virtual filmado totalmente en animación CGI para video juegos. Ocho meses han sido necesarios para hacer el anuncio videojuego, cuya primera proyección europea, exclusiva para periodistas, se realizó en Internet el 31 de enero. El spot ha sido ideado por el galardonado director Michel Gondry, que figura en el libro Guinness de los récords como realizador del anuncio que ha acaparado el mayor número de premios, incluyendo el León de Oro de Cannes, tres medallas de plata en los premios D&AD y el galardón a la mejor campaña publicitaria en los premios BTAA. ■



Cuidadito con las manos, Leo. Comprobarás cómo se defiende Lara.

PRESENTACIÓN OFICIAL DE GT2

BANDERA DE SALIDA PARA GRAN TURISMO 2

OCHENTA PERSONAS PARTICIPARON EN UN CAMPEONATO

La secuela del mejor juego de carreras que ha visto la gris ya está en las estanterías de las tiendas. Sony dio el pistoletazo de salida el pasado 1 de febrero y para ello no utilizó ni pistola ni bandera a cuadros blancos y negros, sino un local de Alcobendas, «En bandeja», que acogió el acto de presentación oficial del título.

El cotarro estuvo presentado por el equipo del programa de la cadena *Top Radio* «La noche más loca». Los tres locos de las ondas fueron los encargados de dirigir y animar una competición en la que participaron 80 personas. La mayoría eran periodistas del ramo y diez (tramposos) pilotos profesionales: Toni Albacete, Javier Macías, José Piñón, Víctor Fernández y Ricardo García Galiano, entre otros. ¿Que quién ganó? Pues un tramposo, claro. Venció Iván Fuertes, piloto profesional de la copa *Peugeot*. Menos mal que dos compañeros dejaron bien alto el pabellón de los periodistas, logrando el segundo y tercer puesto. El hecho de que ganara un piloto como Fuertes, que aseguró que era la primera vez que jugaba con la gris (¿será un ser de otra galaxia camuflado?) frente a periodistas del sector que se funden las neuronas y los pulgares jugando (o sea, trabajando), indica el grado de realismo de este título. Habrá que dar ideas a los desarrolladores para que se inventen algún simulador, con el mismo realismo que *GT2*, por ejemplo de vacaciones en la playa o de fin de semana. El entreno sería durísimo, pero estamos dispuestos a sacrificarnos...




La satisfacción del ganador, se nota ¿no?



El «mini» de la intro no corre, vuela. Tanto, que se despeña (¡fatal!)

NUEVO TÍTULO DE ACCLAIM

VANISHING POINT, PIÉRDETE EN EL HORIZONTE

UN ARCADE DE CARRERAS CON TECNOLOGÍA POLIGONAL 3D

El punto en la lejanía donde un objeto desaparece sin dejar rastro. Ésta es la definición del término inglés *Vanishing Point*, título del primer juego de la compañía Clockwork Games, integrada por ocho jóvenes ingleses que decidieron abandonar sus puestos de trabajo en grandes empresas para entregarse en cuerpo y alma al título que en España distribuirá Acclaim.

Dos años después de la creación de la compañía, su presidente, Neil Casini, viajó a principios de febrero a España para mostrar un avance de lo que será el juego, que aún no ha llegado a la fase beta y que, según Casini, en mayo estará disponible en los comercios especializados doblado al castellano. Se trata de un título *arcade* de carreras en el que destacan tres aspectos: el técnico (emplean un motor 3D), la IA de los vehículos y los gráficos. «Cuando se empezó a forjar el proyecto éramos conscientes de que *Vanishing Point* iba a tener como competidores directos a *Gran Turismo 2* o *Ridge Racer*, juegos que ya tienen mucho nombre. Debíamos desarrollar un juego de carreras que se distinguiese de los demás, que destacase por encima del resto por tener un perfil técnico sin precedentes», explicó Casini.

La IA ha sido un apartado especialmente cuidado en *Vanishing Point* donde, a diferencia de otros juegos de carreras en los que el tráfico se limita a seguir un trayecto predeterminado, «los 80 coches que pueden haber en un circuito disponen de IA dinámica, por lo que cada uno tiene un nivel de agresividad, un estilo de conducción propio y conocen en cada momento su posición en el circuito (urbanos, carreteras nacionales, etc.) Pueden reaccionar ante accidentes y otros imprevistos, o provocarlos, de una forma autónoma. La conducción, por lo tanto, es muy realista», dijo el presidente de Clockwork Games. El motor 3D empleado recrea los gráficos en tiempo real y representa los objetos hasta el *vanishing point*, para evitar efectos como el *poping* (aparición súbita) o la niebla.

Para el aspecto técnico y el movimiento de los coches, el equipo de desarrollo ha contado con la colaboración de tres ingenieros que han transmitido al motor 3D teorías físicas y matemáticas exactas para simular con total precisión la conducta de un coche. El programa incorpora más de 100 variables para determinar el movimiento de los automóviles en cualquier momento.

Podrás elegir entre 32 modelos; 16 de carreras —más agresivos— y otros tantos utilitarios como los que puedes encontrarte al cruzar cualquier calle. «Nuestro objetivo final es unir estos tres aspectos en un cuarto punto y conseguir 25 *frames* por segundo», dijo Casini.

Tendrá cuatro modos para un jugador (Tournament, Rally, Single Race y Time Trial) y otros tantos más para las partidas multijugador (*Head to Head*, Eliminatoria, *Knock Out* y Liga a dos vueltas).

Tendremos que esperar varios meses (paciencia) más para comprobar si la aventura de estos ocho ingleses y su compañía mereció la pena.

¡SILENCIO! SE RUEDA

NOS INVENTAMOS LAS MEJORES PELÍCULAS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS

3. Dino Crisis

«Un experimento para librar al futuro de los horrores del pasado»
Dirigida por **David Fincher**

EL ARGUMENTO:

Kirk, un brillante científico renegado, ve frustadas por el Gobierno sus investigaciones sobre un nuevo tipo de energía no contaminante, por lo que decide fingir su propia muerte y construir un laboratorio privado en una isla remota. Pero en la isla aterriza en paracaídas un equipo formado por tres agentes especiales de elite. Su misión: encontrar al doctor Kirk, descubrir la naturaleza de sus experimentos y recuperarlo sano y salvo. Hay un pequeño problema, sin embargo: parece que la isla está habitada por dinosaurios homicidas. ¿Serán esos monstruos una especie de terrorífica secuela de los diabólicos tejemanejes de Kirk? Podría ser...

EL GANCHO:

Sería una especie de *Jurassic Park* para adultos.

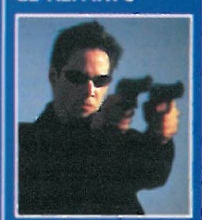
¿LUZ VERDE O NO HAY MANERA DE HACERLO?

Casi diríamos que no hay manera de hacerlo, a pesar de los intérpretes. Tras *Seven* y *El club de la lucha*, Fincher es el candidato ideal para convertir las sensaciones del videojuego en un producto siniestro y moderno. La Sorvino ha demostrado que es capaz de combinar el descaro con la inteligencia, y el bajista cachas Keanu prácticamente ha conseguido acallar con *The Matrix* los rumores sobre su incapacidad como actor. Jackson estaría perfecto en el papel del *hacker* irónico Rick y Norton se merece la posibilidad de consolidar su precocidad intepretando un personaje con toques de un Coronel Kurtz del tercer milenio. Avisamos: la película tiene que ser muy claustrofóbica. Concentraros en un solo escenario, oscuro, sombrío y lleno de momentos de pánico. Y QUE LOS MONSTRUOS NO SALGAN HASTA LA MITAD. Y conservad los puzzles. Que el público se meta en la historia (¿os acordáis de *Die Hard With A Vengeance*?). Ah, y que no desaparezca la siguiente réplica: «¡No es ninguna broma! ¡Nos ataca un lagarto con el culo gordo!»



Cara a cara ante un peligro jurásico. La tensión se huele...

EL REPARTO



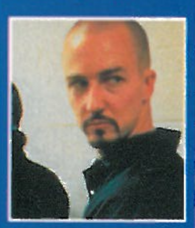
▲ Gail, el jefe del equipo: Keanu Reeves



▲ Regina, la experta en armas: Mira Sorvino



▲ Rick, el experto en electrónica e informática: Samuel L. Jackson



▲ El doctor Kirk, el científico joven y chiflado: Edward Norton



▲ Los dinosaurios homicidas: Godzilla y Godzooky, claro.

Fotos: Movie Store Collections

INFOGRAMES PRESENTA *RONALDO V-FOOTBALL* EN PARÍS

RONALDO, O'REI

EL TÍTULO DE FÚTBOL VERÁ LA LUZ EN ABRIL

La sede central de Infogrames en París acogió el pasado 24 de enero la presentación del juego *Ronaldo V-Football*, una nueva licencia que saldrá al mercado español a finales de abril. Una veintena de periodistas nos dimos cita —*PLAYSTATION MAGAZINE* no podía fallar— en el número 39 de la Rue Crozatier para presenciar, en rigurosa exclusiva, las primeras imágenes del videojuego dedicado al *crack* futbolístico del momento, el joven y multimillonario Ronaldo.

Después de una breve salutación, y como aperitivo de la velada, tuvimos oportunidad de deleitar nuestras pupilas con un vídeo sobre la meteórica trayectoria deportiva del jugador carioca: sus primeros pasos como futbolista en Brasil, los duros años en el PSV Eindhoven holandés, el traspaso al Fútbol Club Barcelona y su posterior marcha al Inter de Milán. Una tarjeta de presentación impecable, con un denominador común: el gol. Goles de bellísima factura, de ciencia ficción, logrados la mayoría con la camiseta del Barça en la «Liga de las estrellas», que sirvieron para catapultar al joven Ronaldo al estrellato futbolístico.

«Cansados de los juegos de corte japonés o canadiense, hemos pretendido darle al género algo de frescura, con la figura de Ronaldo y siendo fieles al estilo del fútbol brasileño», señaló posteriormente Stephane Dupas, director de marketing del departamento de juegos de fútbol de Infogrames. La nueva licencia desarrolla el fútbol, la diversión y el disfrute, «valores que también están implícitos en la vida de Ronaldo. Está dirigido a todos los públicos. Dispone de las últimas tecnologías —en lo que a gráficos e inteligencia artificial se refiere— por lo que la competición resulta más jugable y realista», añadió entusiasmado Dupas.

Ronaldo V-Football ofrece una extensa variedad de modalidades que, con toda probabilidad, hará las delicias de los más futboleros. Permite, entre otras cosas, elegir la duración del partido y el número de contrincantes. Las reglas las pones tú: puedes disputar un partido de manera convencional o, si lo deseas, optar por el modo *Knock-Out* (el primero que logra 1, 2 o 3 goles, gana el partido). Fútbol espontáneo, tal y como lo juegas en la calle.

El número de equipos participantes abarca 64 selecciones nacionales. Un detalle importante es que los jugadores se diferencian unos de otros, en peso y altura. Sí, sí, como lo oyes. Roberto Carlos, por ejemplo, es más bajito que sus compañeros de equipo. También se aprecia si el jugador es diestro o zurdo, a la hora de avanzar con el balón. En el modo *Survival*, puedes formar selecciones con figuras legendarias. ¿Te imaginas un equipo con Ronaldo, Pelé y Zico frente a otro integrado por Bobby Charlton, Beckenbauer y Platini? Bárbaro.

La atmósfera, el ambiente reinante en un estadio de fútbol, muchas veces resulta más interesante que el juego en sí. En *Ronaldo V-Football* dispones de 15 estadios diferentes (inglés, italiano, sudamericano, etc). Cuando juega Brasil, el público se mueve en la grada, a ritmo de samba. Si un equipo logra realizar 10 pases buenos consecutivos, el público premiará el «esfuerzo» con olés.

En las retransmisiones, puedes optar por el modo de comentarista brasileño. Podrás escuchar, así, el interminable grito de guerra, característico de los *speakers* sudamericanos: «Goooooooool de Roooooonaldoooooo».

Si algo diferencia a este juego del resto es la suavidad con que se mueven los protagonistas. Éste ha sido un tema capital para los desarrolladores de Infogrames. Las filigranas y habilidades de los jugadores están a la orden del día. Y es que para meter gol, has de hacerlo con estilo...

La inteligencia artificial del juego logra que los equipos encaren los partidos con tácticas desiguales: Brasil construye las jugadas a base de pases cortos, recortes, «caños» y demás acciones futbolísticas. Inglaterra —no podía ser de otra manera— recurre al patadón y tentetieso... Las celebraciones de gol resultan, también, muy logradas. Tendrás oportunidad de festejar un gol al estilo Ronaldo, es decir, abriendo los brazos de par en par y simulando que vuelas como un avión... Todo ello, ambientado con una música muy particular: una mezcla de samba y tecno.

No temas por la climatología. Si eres de los que piensan, como Javier Clemente, que tus jugadores desarrollan mejor fútbol sobre un terreno mojado, puedes hacer que las nubes descarguen una lluvia incesante..., o en caso contrario, que «Lorenzo» castigue sin piedad el césped y lo deje más seco que un kilo de dátiles...

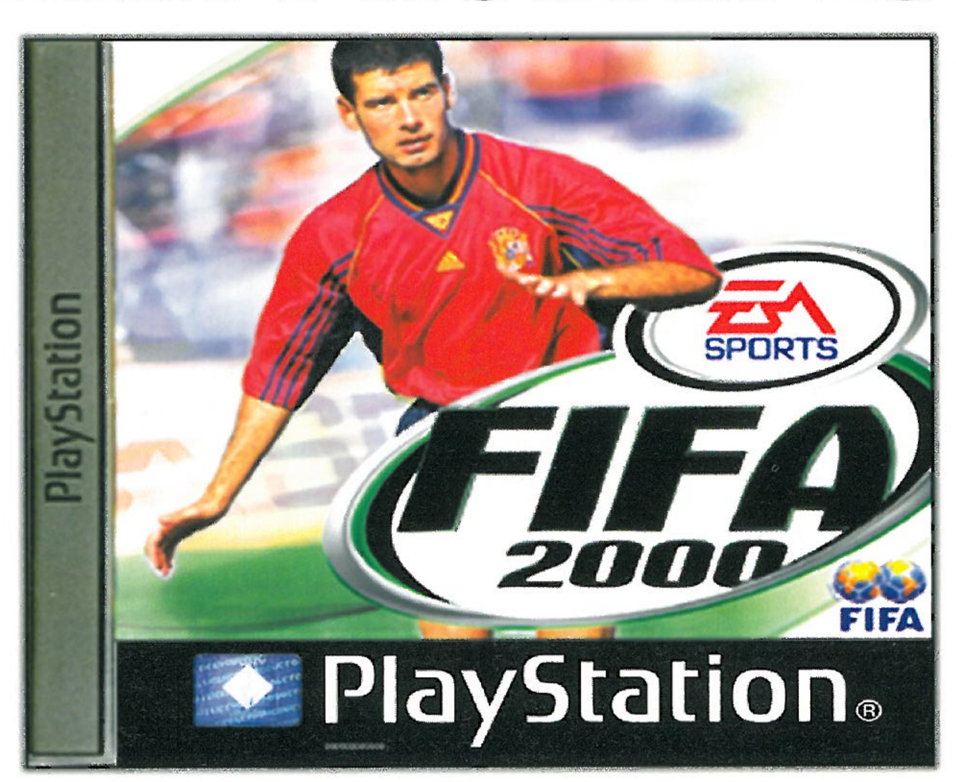
Si tu defensa «hace aguas» por todas partes y necesitas cambiar al lateral que ejerce de «colador», el juego te permite sustituirlo por un jugador de refresco. Detalles como éstos hay muchos... Averígualos. *Ronaldo V-Football*, no te dejará indiferente...





Los jugadores se diferencian unos de otros, en peso y altura. Sí, sí, como lo oyes. Roberto Carlos, por ejemplo, es más bajito que sus compañeros de equipo

PARA PROBAR ESTO



HACE FALTA SOLO ESTO







PC CD ROM

NUESTROS ESTABLECIMIENTOS:

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Calle Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69



Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia
Zona Xuquer
Próxima Apertura

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Plaza Carrasco (en frente parada Guagua)
Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

Melilla
C/ General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61

LEVANTATE TEMPRANO Y VETE A NUESTRAS TIENDAS...

Y...!ENTERATE DE UNA VEZ!





http://www.globalgame-europe.com

¿Quieres montar un Global Game en tu ciudad? ¡Llamanos! 96.373.94.71

INFOGRAMES PRESENTA *N-GEN* Y *GEKIDO*

CARRERAS Y TROMPAZOS EN LONDRES

DOS REFRESCANTES JUEGOS PARA ESTA PRIMAVERA

Once de la mañana. Luces de colores. Un local oscuro. Unas pantallas gigantes con proyecciones de lo más poligonales y mucho *freak* suelto. ¿Estamos ante los vestigios de una noche loca? ¿Nos habremos colado en un *chill-out* sin saberlo? Pues ni lo uno ni lo otro. En realidad, nos encontramos en la presentación que Infogrames ofreció el pasado viernes 4 de febrero en un local de Londres. Allí pudimos probar las delicias de *Gekido* y *N-Gen*, dos prometedores juegos que encandilarán a más de uno.

Gekido, por un lado, recupera el espíritu de las máquinas recreativas tipo *Final Fight* y, pasado por el «turmix playstationero», lo reconvierte en uno de los juegos más frescos que cabe esperar en estos meses plagados de secuelas. La idea de partida, pues, es de lo más simple: avanzar por las calles de la ciudad repartiendo leña a diestro y siniestro y sin que te hagan demasiada pupa a ti. A medida que avanza la trama (si es que se le puede llamar así) el jugador irá descubriendo más combos, más personajes y más escenarios. Sin embargo, *Gekido* va un paso más allá al conjugar este tipo de juego con un modo Arena de lo más bruto, donde los amigos de toda la vida podrán zurrarse de lo lindo entre sí sin que medie ningún árbitro. Los jugadores podrán elegir entre 9 luchadores distintos (cada uno con su propio estilo de combate) y de esta guisa lanzarse a una aventura de mamporros callejeros o decirse lo mucho que se quieren a base de bofetadas y zurriagazos varios.

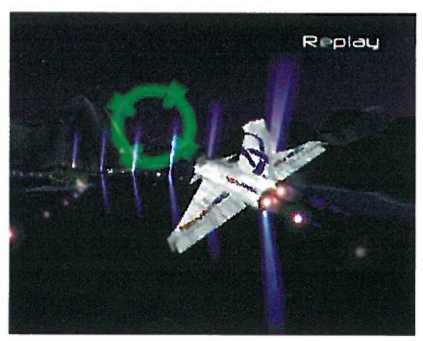
Y ahora abre tu mente, cambia de plano totalmente y piensa en un juego de carreras donde debes destinar tus ahorros a comprar el vehículo, ganar competiciones para conseguir piezas nuevas y sacarte un carné para las categorías superiores... ¿Lo tienes? Pues olvídate de él porque no es *GT* (ni *GT2* o *3* o *4*). Se trata, ni más ni menos, de *N-Gen*, un intento (y veremos si queda en intento o no) de «crear un *Jet Turismo*», según palabras de los propios creadores. O sea, el hermanito con alas de la obra maestra de Polyphony. Con esta sana intención en mente (por pedir que no quede) los chicos de Curly Monsters han creado un juego de carreras de aviones donde, paradójicamente, lo más logrado no es el número de aviones, los recambios para los motores o los carnés para demostrar que naciste con un aeroplano bajo el brazo. De hecho, el elemento más destacable y recomendable de este trepidante título de velocidad y aleteo es un estupendo sistema de control que convierte el pilotaje en una verdadera, auténtica y sentida experiencia. Aunque *N-Gen* aún necesita una mano de pintura en el aspecto gráfico si quiere presentarse en condiciones en este duro mercado, sin duda, este inmejorable sistema de control es un as en el ala que hay que tener en cuenta.

Como ves, dos prometedoras joyas se avecinan esta primavera. Es de esperar que la una llegue vía aérea en mayo y la otra se abra paso a trompicones y golpetazos para estar aquí a finales de abril.



«El elemento más destacable es un estupendo sistema de control que convierte el pilotaje en toda una experiencia.»















MEDIEVIL 2, ROLLCAGE STAGE II Y COLONY WARS 3

TRES ERAN TRES, LAS NUEVAS JOYAS DE SONY

ASISTIMOS A UN PASE DEL TRABAJO DE PSYGNOSIS PARA PS2

Del 25 al 27 de febrero, Sony nos llevó de visita a las islas británicas. En ellas pudimos disfrutar de tres de los lanzamientos más esperados por los usuarios de Play: *Medievil 2: una aventura de muertes y... risas, Colony Wars, el Sol Rojo* y *Rollcage Stage II.* Además, amenizaron nuestra dura tarea informativa con algún que otro divertimento y, sobre todo, con una sorpresa que nos dejó boquiabiertos y que, a estas alturas, y pasadas dos semanas, sigue impidiéndonos encajar la mandíbula superior con la inferior.

En las oficinas de un majestuoso edificio del centro de Londres se encuentra uno de los centros de desarrollo más importantes de Europa. Allí, en Psygnosis, se gestó y vio la luz el maravilloso *Wip3out*. Durante tres intensas horas nos presentaron el lanzamiento más potente de Psygnosis para la nueva temporada. Se trata de la tercera parte de *Colony Wars*, que lleva el subtítulo de *Red Sun* (Sol Rojo, para nosotros).

Nos explicaron el proceso de creación con todo tipo de detalles. No pararon de repetir que el juego, y el equipo de creación, eran absolutamente nuevos (las dos anteriores entregas fueron desarrolladas por el equipo de Psygnosis en Liverpool). Dialogamos con los creadores de la música, una banda sonora original que parece sacada de la mente de John Williams. Nos mostraron algunas de las cincuenta fases que encontraremos en el juego. También pudimos disfrutar de los diseños de las naves y de las secuencias FMV.

Por la tarde llegó el turno de *Rollcage Stage II*. La nueva versión ha sido creada por el mismo equipo que desarrolló la primera parte. La lista de novedades es extensa: nuevos modos de juego, entre los que destacan un curioso partido de fútbol entre dos coches o una prueba, llamada Terreno Escabroso (la que más nos impactó) donde debes conducir tu vehículo a gran velocidad por unas pistas entre precipicios. Además, se ha ajustado el control y se han incluido nuevos y circuitos. Como si estuviéramos a bordo de una máquina del tiempo, el autocar nos trasladó de Leeds, hasta un restaurante medieval donde nos disfrazamos de personajes de la época de Robin Hood y compañía y comimos con las manos. Esta cena fue un preludio de lo que nos esperaba a la mañana siguiente en el centro de desarrollo que Sony tiene en Cambridge. Nos referimos, cómo no, al lanzamiento de *Medievil 2*. En esta especie de búnker disfrutamos de la explicación del proceso de trabajo para crear la nueva aventura de Sir Dan Fortesque. Una segunda parte que utiliza el Londres de final del siglo XIX para situar la acción.

La mejora del motor y de la inteligencia artificial, las 17 inmensas fases, los 60 nuevos personajes, con más de 900 animaciones nuevas, y los 8 minutos de FMV, convierten este juego en una de las novedades más interesantes para los próximos meses. También se han incluido nuevos desarrollos de la acción. En éstos podremos ver a Dan participar en un intenso combate de boxeo o desplazarse a lomos de una curiosa mano. Todo parece genial y divertido, además, la nueva entrega ofrece una mayor definición de imagen, una excelente fluidez (gracias a su nuevo *engine*), y una gran dosis de sentido del humor. Habrá que esperar un poquito, pero la cosa promete, y mucho.

Cuando pensábamos que nuestra visita había finalizado, de pronto, la gente de Sony, nos hizo pasar a un laboratorio secreto. La consigna era clara: «prohibido sacar fotos». Ante nosotros se encontraba un proyecto secreto para PlayStation2. A través de un decorado nevado pudimos disfrutar de la mutación de un hombre en tigre. La fluidez y las animaciones eran perfectas.

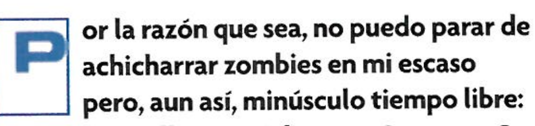
Por si fuera poco, también nos mostraron una fase de este juego (que todavía no tiene nombre), donde una gárgola se paseaba por una cantina medieval. La perfección de los gráficos, la increíble tridimensionalidad de cada uno de los objetos, los impresionantes efectos de luz y las texturas, nos han impedido conciliar el sueño. Si esto es el principio de la nueva consola de Sony, ¿para qué queremos el mundo real? ■





Carlos Robles, zombi perdido. Véase su aspecto real, sin maquillaje, en la página 104

CRíTICA DESTRUCTIVA



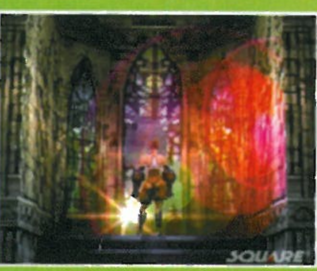
MUERTO EN VIDA

Por la razón que sea, no puedo parar de achicharrar zombies en mi escaso pero, aun así, minúsculo tiempo libre: *RE3,* mientras llegan *Nightmare Creatures 2* y *Alone in the Dark IV.* ¿Se confirmará algún día un *Silent Hill 2*? ¿Y qué ha sido de Cheryl? Oh, no puedo seguir matando zombies y pensando al mismo tiempo... Haré lo que todo el mundo: dejaré de pensar. Quizás, eso es lo que ha hecho Capcom con *RE3,* y por esta razón les ha salido lo que les ha salido (mientras, oh casualidad, *Code Veronica* para Dreamcast es una maravilla). Si al menos los enemigos de *Fear Effect* fuesen zombies...

Es que me apasiona, no puedo evitarlo. Matar zombies me vuelve loco. Supongo que es una reacción psicosomática ante la imposibilidad existencial de resolver mis más profundas dudas sobre la vida y la muerte: ¿cuando uno muere se vuelve zombi de videojuego? ¿Por qué en los juegos se puede matar a tipos que ya están muertos? Y si hay vida después de la muerte, ¿qué hay después de la vida? ¿Algo peor que la muerte? ¿Una existencia alternativa encadenado a una silla con un mando de N64 atado a las manos, quizás? No, si existe un Ser Supremo, no puede ser tan cruel.

No sé, quizás me he contagiado con el dichoso Virus-T, o con Syphon Filter, o vete a saber. Mi vista se nubla poco a poco, como cuando juego a *GT2* durante tres o cuatro horas y los píxels se suavizan con el *anti-aliasing* que produce el sueño. Una llaga se ha abierto en algún lugar de mi cráneo y supura pus. ¿Qué aspecto tendré dentro de 20 o 30 páginas? Zombies somos y en zombies nos convertiremos... ¿Alguien ha visto a Cheryl? Es pequeña, de pelo moreno y corto, ocho años de edad... ¿Pero qué me pasa? ¡Se me cae el pelo! ¡¡¡¡Aaarrrgghh!!!! ■

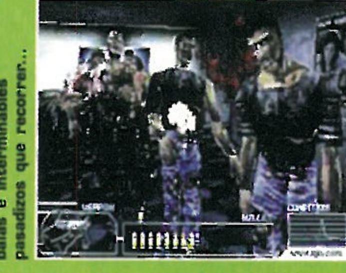
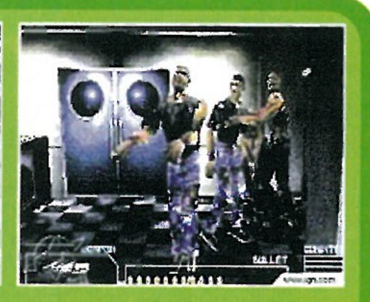
PREVIEWS




La continuación ideal para cualquiera que se haya terminado *FFVIII*

VAGRANT STORY
(SQUARE)

Square no es demasiado popular entre la juventud de Tokio a causa del retraso de este épico RPG, o sea, que mejor será que nos vayamos haciendo a la idea de una larga espera para poder disfrutar de esta aventura de aires más occidentales. La acción de *Vagrant Story*, que ha sustituido los típicos dibujos *kawai* de manga por una atmósfera más tenebrosa, transcurre en Lea Monde, la ciudad que en un tiempo fue la más rica del reino de Valendia. Ahora esta ciudad, arrasada por un terremoto, está en ruinas y se ha convertido en el hogar de fantasmas y espectros. También es la morada de Sydney Losstarot y es, precisamente, este infame personaje quien te obligará a ti, Ashley Riot, agente del gobierno Riskwalker, a adentrarte en la ciudad encantada. Este título, diseñado por el creador de *Final Fantasy Tactics*, es una masa de espeluznantes escenarios, *puzzles*, caracterización al estilo RPG y una ambientación casi gótica.

Muchos zombies, pocas balas e interminables pasadizos que recorrer...

BIOHAZARD: GUN SURVIVOR
(CAPCOM)

Teniendo en cuenta que hizo su debut en la Feria de Tokio, la gente de Capcom se ha dado prisa para tener a punto este *shoot 'em up*, cruce entre *Resident Evil* y *Time Crisis*. Y está casi a punto. A diferencia de *Time Crisis*, en *Gun Survivor* los movimientos del personaje se controlan con la G-Con. Al apuntar la pistola fuera de la pantalla y apretar el gatillo avanzarás, y los botones laterales del cañón servirán para ir a izquierda o derecha. La trama gira alrededor de un joven que ha perdido la memoria después de un accidente de avión. Para recuperar los recuerdos perdidos y sobrevivir a los ataques de los *zombies*, nuestro Sr. X deberá agarrar una pistola y luchar por su vida. Los otros personajes son un cínico viejo llamado Andy y Lot, un chico a quien Umbrella le ha lavado el cerebro, pero que sabe algo acerca de nuestro misterioso hombre. Ninja X ha probado este juego y a pesar de los obvios problemas al desplazarse por pasadizos estrechos, afirma que podría ser un bombazo.

ORIENT EXPRESS

¡CUIDADO, QUE TE CAEEEEEES!

TOCAR EL CIELO

IDEA FACTORY PRESENTA *SKY SURFER*

A pesar de que no dejan de aparecer capturas de *Tekken Tag* y *Ridge V* (muy bonitas, por cierto), los otaku de la PlayStation2 dirigen sus miradas ansiosas al título de lanzamiento de Idea Factory, *Sky Surfer*, un juego mezcla de *snowboard* y *skydive*. Teniendo en cuenta el historial de esta gente (son los responsables de *Spectral Force*), no es de extrañar que *Sky Surfer* tenga un aspecto alucinante. La idea es lanzarte desde un avión atado a una tabla, similar a las que se utilizan en el *snowboard*. A partir de ahí, adivina... Pues sí, se trata de realizar varios combos para conseguir unas altas puntuaciones (siguiendo las instrucciones que aparecen en pantalla, al estilo *Bust A Groove*) antes de aterrizar con una pose de lo más chula (y después de abrir el paracaídas a tiempo, claro está).

De momento hay tres personajes (Onodera Kyouya, Kawara Keiko y Harvey Hamilton) a elegir, cada uno con sus propias acrobacias y movimientos especiales. Además, cuenta con modos tan distintos como Sky Surfing y Diving, que te permite descender por los cielos raudo y veloz. También hay un modo (Practice), donde un ventilador gigante, tipo túnel de viento, te mantendrá en el aire mientras practicas tu repertorio aéreo. ¿Le habrá salido un rival al *Trickstyle*, de Acclaim (cuya secuela también aparecerá para PS2)? Aún no estamos seguros, pero en cualquier caso los chicos de Idea Factory no están dejando todos sus huevos en una sola cesta. Si bien no se ha confirmado su lanzamiento, al parecer, los desarrolladores están trabajando en dos juegos más para PS2. Uno es un simulador de carreras, mientras que el otro es un juego de acción/RPG de ciencia ficción, que fuentes bien informadas afirman «se parece a *The Matrix*» que, por cierto, también va camino de la PlayStation2. ¿Factoría de ideas? Bueno, tal vez no tanto...







(Arriba) Este tipo y sus acrobacias hacen que lanzarse en paracaídas parezca de lo más sensato (Abajo izquierda) El modo de práctica con ventilador incluido (Abajo centro) Kyouya, como no pares de hacer el burro te la vas a pegar y te vas a hacer pupa... (Abajo derecha) Luces de colores, poses para la galería... ¿Disco *Sky Surfer*?

NUEVOS LANZAMIENTOS

COUNTDOWN VAMPIRE

(BANDAI)

Con la obsesión que hay actualmente en Tokio por todas las cosas que pongan la piel de gallina, Bandai tiene un éxito garantizado con este doble CD repleto de *gore*. El héroe es un guardia de seguridad que debe luchar, solito, contra las hordas de repelentes mutantes que se han apoderado de un casino de Las Vegas. Tu tarea consistirá en freír vampiros, resolver misterios tipo *Resi* y devolver a los zombies a su estado humano. Si a esto le añades algunos toques curiosos (por ejemplo, la elección de tu tipo sanguíneo influye en tus habilidades) verás que *Countdown Vampire* viene dispuesto a arrasar en Akihabara.





Los lugares más cotidianos se convierten en sitios espeluznantes gracias a un poco de vampirismo

DRAGON VALOUR

(NAMCO)

Dragon Valour, una secuela del afamado *Dragon Buster* (disponible en *Namco Museum Vol 2*), presenta a Clovis, un héroe que va a la caza del dragón que mató a su hermana. Como ves, *Dragon Valour* es el típico producto de espadas y brujería, pero difiere de los RPG tipo Square en que deberás casarte y engendrar pequeños Clovisitos para poder proseguir la saga. La pareja que elijas para casarte determinará cómo será tu hijo/a, quien deberá seguir con el linaje guerrero en la siguiente batalla/nivel, etc. hasta exterminar a todos los dragones.





La progenie de *Dragon Valour* pronto llegará a nuestras tiendas

STREET FIGHTER EX2 PLUS

(CAPCOM/ARIKA)

¡Efectivamente! Mientras todas las miradas estaban puestas en *EX3*, que saldrá para PS2, Capcom suelta otro mamporro de genialidad con el *beat 'em up*, en 3D, ***Street Fighter EX2 Plus***. Las nuevas características que se suman a este exitoso puerto arcade incluyen más de 20 personajes jugables, estrellas invitadas de ***Street Fighter Alpha Zero***, el genial modo (Training) de *SF EX*, más un modo (Director) igual de genial donde puedes hacer los escenarios a tu medida y luego grabar hasta 25 segundos de repeticiones en la tarjeta de memoria para hacérselas tragar a tus amigos otakus. ¡Hai!





Dale. Pégale. Y cuando acabes con él, vomítale un poco de lava encima



TOP 5 - LOS MÁS VENDIDOS



1. *Chrono Trigger* (Square)
2. *Saiyugi* (Koei)
3. *Arc The Lad III* (SCE)
4. *World Soccer Jikkyou Winning Eleven 4* (Konami)
5. *Fever Sankyo Pachinko Sim* (Int'l Card System)

TOP 5 - LOS MÁS ESPERADOS



1. *Dragon Quest VII* (Enix)
2. *Gran Turismo 2* (SCEI)
3. *Chrono Cross* (Square)
4. *Tokimeki Memorial 2* (Konami)
5. *Valkyrie Profile* (Enix)

TOP5 - LOS FAVORITOS DE LOS LECTORES



1. *Final Fantasy VIII* (Square)
2. *SaGa Frontier 2* (Square)
3. *To Heart* (Aquaplus)
4. *Monster Farm 2* (Tecmo)
5. *Chrono Trigger* (Square)



Ninja X, el nuevo misterioso agente de *PSMag*, avanza con paso sigiloso por las calles de Tokio a la caza de polígonos...

JUVENTUD OTAKU

EL FUTURO ES PORTÁTIL...

No es de extrañar que Tokio esté rebosante de noticias sobre PlayStation2. No transcurre ni un solo milisegundo sin que no aparezca algún que otro rumor acerca del diseño (supuestamente basado en la consola Falcon, de Atari, de 1993), los juegos (no está previsto que aparezca un *PaRappa* para PlayStation2) o los detalles logísticos (para el día del lanzamiento habrá un millón de consolas disponibles) del nuevo aparato. Todo muy bonito y muy abundante, pero hay otro rumor sobre Sony que vale la pena mencionar.

Sony acaba de firmar un acuerdo con Palm Computing para crear una plataforma portátil que soportará el dispositivo de almacenamiento Memory Stick A/V, de Sony. No se tratará, simplemente, de una agenda personal Palm más. Hay que tener en cuenta que, a pesar de haber vendido cinco millones de PocketStation en Japón, aún no existen planes para su lanzamiento en Europa, o para una versión de PS2.

Por lo tanto, ¿a dónde nos conduce esto? ¿A la Game Boy más genial de todos los tiempos? ¿A una agenda personal en la que se podría jugar a una versión reducida de *Tekken Tag*? ¿A una diminuta máquina que, mediante un Memory Stick atiborrado de datos, pudiera descargar, almacenar e incluso intercambiar ficheros visuales/de sonido de la red *online* de Sony y del disco duro de PS2? Todo ello es posible, e incluso, aunque sólo acabe siendo la mitad de lo que promete, el futuro parece presagiar una consola portátil Sony que acabará con la competencia de manera más rápida que Robocop en el planeta de los Teletubbies.

AKIHABARA WATCH

NINJA X SE MUEVE SIGILOSO POR LOS CALLEJONES DEL BARRIO MÁS TECNOLÓGICO DE TOKIO Y ENVÍA LAS ÚLTIMAS VERDADES Y MENTIRAS A *PSMag*...

• La serie de simulación *Dencha De*, de Taito, está a punto de poner en danza dos nuevas entregas: *Jet De Go: Let's Go By Airliner* (desarrollado conjuntamente con Japan Airlines) y *Car De Go*, un original simulador de trenes a vapor. También se espera un controlador especial para aviones a reacción...

• Los cielos de Tokio se iluminarán durante el lanzamiento en marzo del título *Fantavision* para PlayStation2. Lo que hasta ahora había permanecido como un secreto para la prensa especializada japonesa se ha confirmado finalmente que será un «juego de fuegos artificiales y puzzles». Pues muchas gracias por la aclaración, majos...

• El trasvase del RPG de Konami, *Reiselied*, de Dreamcast a PlayStation2 ya está en marcha. Aunque la protagonista aquí es una mujer guerrera, el juego gira alrededor de tres personajes, lo cual permite distintas perspectivas durante la aventura. Konami también tiene previsto los siguientes títulos para PS2: *Jikkyou World Soccer 2000, Drum Mania, Gradius III & IV Resurrection, Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000* y *Mahjong Yarozé 2*...

• Yoshitaka Amano, el diseñador de *Final Fantasy IX*, a quien entrevistaremos próximamente, nos ha revelado que el siguiente título de *FF* estará ambientado en la Edad Media, seguirá girando alrededor de la magia y los combates y será completamente en 3D. ¿Fecha de lanzamiento? Los últimos rumores señalan que podría llegar en junio. Ya se están empezando a formar colas...

• Confirmado: *Popolocrois III* para PlayStation2, la verdadera secuela de este admirado RPG aparecerá en breve. ¿Que cuál es el título de esta aventura épica de tres CD? Pues *Popolocrois II*, cuál va a ser si no...

• Pisándole los talones a *Resi 3* llega otro título de terror, de supervivencia de la mano de Taito, *Chaos Break*. Algo así como una secuela llena de sustos de su *beat 'em up* arcade en 3D *Episode From Chaos Heat*...

• También sale el título de música de Sony, *Vib Ribbon*; el juego de terror manga, de Victor, *Vampire Hunter D*; el atractivo *Parasite Eve 2*; *Nai Nai Detective*, de Namco; el título de batallas de tanques de ASCII, *Panzer Front*; el retorno de *Derby Stallion, Chocobo Racing, Xi Jumbo*, de Sony (que suponemos aquí será conocido como *Devil Dice 2*); *Neorude*, de Techno Soft; *Super Pachinko Station 2*, de Sunsoft; *Stream Train Simulation 2*, de Tomy; y por último, pero no por ello menos importante, *Muscular Fist Vol One: I'm The Strongest Man*, de Konami...





PLAYSTATION EN VIÑETAS (LA SERIE)

LA CALIDAD DE VUESTROS DIBUJOS GARANTIZA LA CONTINUIDAD DE ESTA SECCIÓN. ¡ENHORABUENA!



Francisco Javier Domínguez Rodríguez: ¡menuda declaración de amor la tuya! Si hiciéramos una encuesta entre los millones de fans de Larita en todo el mundo, estamos seguros que el 99,9% (por no decir el 100%) corroboraría tus sinceras aseveraciones. Y es que ¡vaya ojos que tiene la señorita Croft...! Felicidades por tu chispeante cómic. ¡La camiseta más codiciada de la redacción ya es tuya!











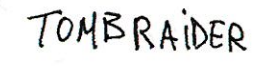


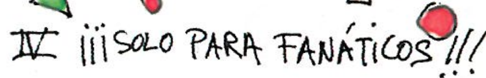
















Sólo tú puedes sacar a tu Colega Spaz de la cárcel,
pero para eso tendrás que pasar por encima
de las Bandas rivales y de los polis.
Tú y tu amigo también podéis
convertiros en el terror de la autopista en el nuevo
modo SIDECAR o si te va ir de
bueno juega a ser poli en el nuevo modo FIVE-0.
Prepárate para sentir la emoción de la velocidad
con unos cuantos golpes mientras suena la música más cañera.



www.roadrash.com



CONCURSO



Juro que no vuelvo a montarme contigo en el coche. Prefiero ir andando hasta la Conchinchina y volver corriendo antes que poner mi vida y los pocos nervios que me quedan en tus manos. ¿Pero tú te has creído que todo el monte es orégano? Pues no bonito, no. Ni la carretera a Camarma de Esteruelas es el circuito del Jarama, ni tu Seat 600 es precisamente un bólido, ni la pareja de la Guardia Civil de Tráfico que nos ha parado y que nos ha puesto la multita de las narices (que vas a pagar tú sólo) era boba. ¿Cómo has podido decirles que estabas calentando motores para *GT2*? ¡Y sin carné de conducir! Anda guapo, más te vale participar en el concurso y ganar porque con la de ceros que tiene la multa no vas a poder comprarte ni una bolsa de pipas.

La pregunta

¿Qué compañía ha creado *GT2?*

1 Square
2 Polyphony Digital
3 Namco

El premio

Un lote de juego completo + camiseta para cada uno de los 20 ganadores

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Gran Turismo 2*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

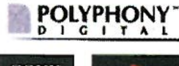
Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.








VIPER GTS R
GRAN TURISMO 2
THE REAL DRIVING SIMULATOR

NOMBRE:

SPEEDBALL 2100

OBSERVACIONES:

DENTRO DE UN SIGLO, TODOS LOS TÍTULOS DEPORTIVOS SERÁN COMO ÉSTE.

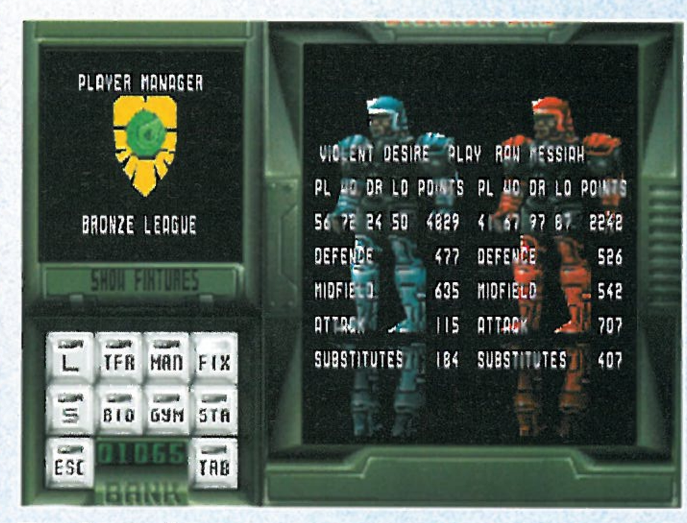
CARACTERÍSTICAS

GÉNERO:	Deportes futuristas
DISTRIBUIDOR:	Empire Interactive
FABRICANTE:	Bitmap Bros
FECHA DE LANZAMIENTO:	Mediados 2000

BOCETO:



COMPLETO: 60%



En el menú puedes modificar la alineación inicial, contratar jugadores de elite en el mercado o llevar al gimnasio a los componentes de tu equipo



El multiplicador de puntos: si le das dos veces duplicarás los puntos que ganes a continuación





El diseño del estadio no ha cambiado, pero esta vez hay más detalles bonitos en tiempo real

Allá por 1992, cuando el Amiga 500 era una máquina con la que había que contar y los *joysticks* de plástico barato recibían nombres como The Boss, Quickshot II Turbo y The Bug, los Bitmap Brothers crearon *Speedball 2* para un público que no se esperaba algo así. *Speedball 2* contaba con una idea ingeniosa, unos gráficos modernos, una banda sonora rockera y suficiente acción como para derrotar a cualquier otro videojuego de deportes de la época. ¿Hockey sobre hielo sin los palos? ¿Fútbol sin pases ni córners? Fuese lo que fuese *Speedball*, funcionaba, y los fans se quedaron ansiando otra edición cuando los Amiga fueron retirados de la circulación. Ahora, ocho años después, los Bitmap Brothers han conseguido desarrollar *Speedball 2100*. *PSMag* ha interrogado a Pete Tattersall, director artístico de este juego, para descubrir cómo planea conseguir el mejor título futurista de deportes de todas las épocas.

«No podíamos mejorar la acción del juego original, de modo que ni lo hemos intentado», explica Pete. Hasta el diseño tipo máquina del millón es idéntico. Todas las ingeniosas cúpulas de rebote, los multiplicadores de puntos y las estrellas de pared ya estaban y ocupan la misma posición que hace siete años. El representante de Bitmaps cree que *Speedball* se ha convertido en un deporte por derecho propio, y así como la forma de un campo de fútbol es siempre la misma, ¿para qué iban a modificar el terreno de juego de *Speedball*? Tal como dice Pete, «nuestro enfoque no ha consistido en conseguir un título mejor que el anterior, que ya era excelente, sino en ampliar la duración del juego».

«De hecho, hemos añadido una opción que te permite guardar el equipo en la tarjeta de memoria. Puedes ampliarlo casi indefinidamente.

«Puedes ampliar tu equipo casi indefinidamente»



Invirtiendo dinero puedes mejorar los resultados de tus jugadores en el gimnasio. Pero te saldrá carísimo convertirlos en jugadores de elite



Los aficionados a Speedball 2 descubrirán que las pantallas de los menús no han cambiado demasiado

Si estás compitiendo con un amigo, por ejemplo, puedes llevar tu equipo a su terreno y jugar allí un par de partidos. Pero si decides que tu equipo no es tan bueno como el suyo, puedes volver a tu terreno y dedicarte a mejorarlo».

Como ocurría en *Speedball 2*, es posible ampliar el equipo propio contratando jugadores de elite en el mercado de fichajes o invirtiendo el dinero de los premios en mejorar el equipo que ya tienes. En la pantalla de entrenamiento, puedes adquirir mejoras para jugadores concretos, diseñando una formación que se adapte a tu estilo de juego. Al principio hay 200 jugadores ya creados pero, además, tienes la posibilidad de personalizar todas las características de tu bando, desde el color de la piel o del pelo de un jugador hasta el uniforme y el logo del equipo. A los aficionados a *Speedball 2* les encantará esta posibilidad, ya que durante años se han visto obligados a jugar con la alineación estándar Brutal Deluxe.

***Speedball 2* estaba diseñado** para jugar con un mando de un solo botón, y por eso hemos preguntado al representante de Bitmaps si en esta versión tendrán en cuenta toda la gama de controles de los pads modernos. «Hemos previsto incluir algunos movimientos especiales, según la posición que ocupa cada jugador. Defensa, medio campo y ataque tendrán sus movimientos específicos, pero los quitaremos si vemos que no funcionan bien». La sencillez extrema ha sido siempre uno de los puntos fuertes de *Speedball*, pero si los de Bitmap pueden añadir pases laterales y ganchos, ¿quiénes somos nosotros para discutírselo? ■



El equipo inicial, compuesto por nueve jugadores. Puedes conseguir un equipo más peligroso e interesante añadiendo jugadores de elite



PERFIL

LOGO:	The BITMAP BROTHERS
NOMBRE:	Pete Tattersall
CARGO:	Director de estudio
TRAYECTORIA:	En sus 12 años como artista y diseñador de juegos Pete ha colaborado en más de cien títulos, pero se niega a darnos ningún nombre.
INFLUENCIAS:	Pete es muy aficionado a las anteriores versiones de *Speedball*, pero también le ha influido el estilo gráfico de Dan Melone y de Mark Colman.

MÁS INFORMACIÓN

PÁGINA WEB:	www.bitmap-brothers.co.uk

NOMBRE:

RALLY CHAMPIONSHIP

OBSERVACIONES:

NO HACE FALTA QUE LLEVES EL COCHE HASTA LA COSTA GRIEGA. ESTE SIMULADOR TE OFRECE EL REALISMO DE LOS CAMINOS POLVORIENTOS. ¡HOLA GALES!

CARACTERÍSTICAS

GÉNERO:	Simulador de rally
DISTRIBUIDOR:	EA/Actualise
FABRICANTE:	HotGen Studios
FECHA DE LANZAMIENTO:	Marzo

RALLIES RIVALES:

COLIN MCRAE RALLY



V-RALLY 2



RALLY CROSS 2



COMPLETO: 90%



Los coches han sido muy cuidados, con una carrocería flamante y la presencia de pequeños detalles, como el freno de servicio y las luces de marcha atrás



Los masoquistas pueden estropear seriamente sus coches, pero, por mucho que se diviertan con eso, lo mejor es chocar contra los vehículos rivales



Entre todo ese impecable realismo hay alguna sorpresa surrealista. Hablando de los escenarios ocultos, Fergus hizo un comentario críptico: «Piensa en *Alicia en el País de las Maravillas.*»

¿QUÉ PASA CON COLIN?

Reconozcámoslo, *Rally Championship* se caracteriza por un realismo espectacular, pero tendrá que ofrecer algo más si quiere desbancar a *Colin McRae Rally*. ¿Cómo van a competir los de HotGen contra esa maravilla escocesa?

Fergus McGovern, de HotGen, nos descubre su plan: «Todo depende del aspecto del juego y de la sensación que ofrece. En *Rally Championship* hay varias secuencias espectaculares en desfiladeros estrechos donde la sensación de velocidad y peligro es impresionante, autenticidad no conseguida hasta ahora.»

Danos un buen ejemplo, Fergus: «Hemos intentado ofrecer un alto grado de emoción, circuitos largos y una conducción realista.»

De acuerdo. Pero ¿en qué supera realmente *Rally Champ* a *Colin*? «Creemos que los gráficos superan a los de *CM*. Hemos conseguido que el sistema obtenga directamente del CD y sin ningún fallo el flujo de datos de la carrera. Esto nos permite crear unos entornos más detallados porque no hay distorsión de texturas, personajes pixelados ni *pop-up* (aparición súbita de elementos en pantalla). Con la calidad de las imágenes que hemos usado, el realismo del juego y la inclusión de una modalidad para dos jugadores, seguramente elevaremos el nivel de los títulos de rally para PlayStation.»

En un rally no importan los personajes famosos (¿cuántos pilotos eres capaz de citar, aparte de Colin?) sino los escenarios. Los campos helados de Suecia, las pistas serpenteantes de Córcega... Cada escenario exótico sugiere la imagen de un torero de cuatro ruedas intentando dominar un terreno salvaje. Pero donde el rally es más elemental es en el paisaje abrupto de las islas británicas.

Nadie espera una cálida bienvenida cuando llega a esta isla del Atlántico castigada por la lluvia, que es cualquier cosa menos hospitalaria. Por eso *Rally Championship* (patrocinado oficialmente por el Campeonato Británico de Rally) se centra en esa bendita isla. Si les dices a los de HotGen que podrían haber tenido una visión menos limitada de los escenarios, oirás una respuesta airada del jefe, Fergus McGovern. «Si lo que quieres es viajar por el planeta a través de un montón de secuencias mal acabadas, perfecto. Pero nosotros sabíamos que si nos concentrábamos en un solo escenario real llegaríamos a subir el nivel del género. Creemos que de este modo hemos podido cuidar el detalle de las imágenes y la sensación del juego; la autenticidad ha sido lo primordial.»

Por eso, en lugar de encontrarnos con los consabidos niveles a base de hielo, desiertos y lava, estamos ante unas rutas que cambian sutilmente a media que superamos los niveles y llegamos a otras zonas del país. Por encima de todo, por supuesto, está el famoso mal tiempo inglés. El clima puede ser severo o francamente diabólico, pero siempre es imprevisible. «Habrá que correr con lluvia, nieve, hielo, niebla y con todo tipo de situación atmosférica, en distintos momentos del día», amenaza Fergus, retorciéndose el bigote con aire malvado. «La primera vez que vimos las imá-

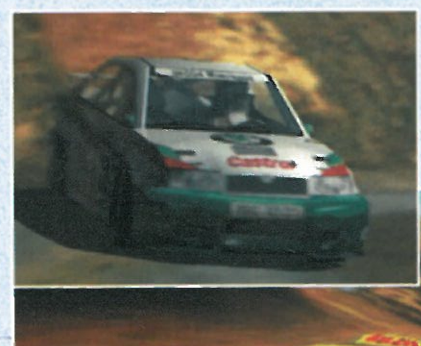
«Los gráficos superan a los de *Colin McRae*»





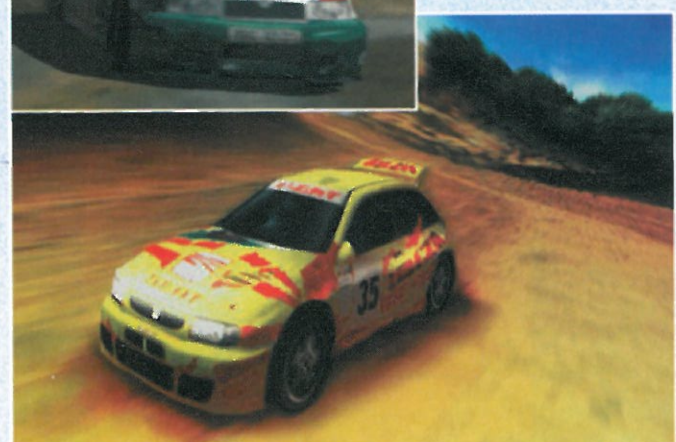
La polémica amenaza al **Campeonato del Mundo de Descenso en nieve porque Finns conduce su prototipo: un trineo con cuatro ruedas**







Entre los modos del juego, habrá un Campeonato Británico de Rally, un Campeonato de A8, un modo Contra Reloj y un modo Arcade (batalla contra un equipo de coches) y dos modalidades de pantalla dividida para la competición entre dos jugadores (horizontal y vertical)

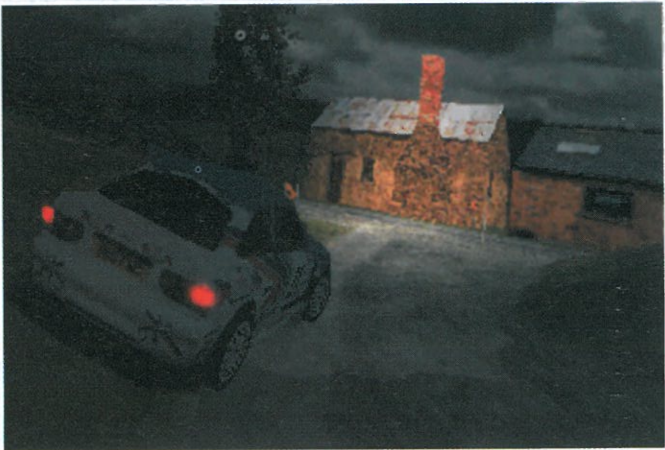


genes de la nieve se nos salían los ojos de las órbitas. Pero a mí, personalmente, me gustan más los escenarios nocturnos.»

En *Rally Championship* no tienes por qué destrozar la carrocería del coche cayéndote en la cuneta, pero puedes permanecer más tiempo en la pista si controlas la suspensión y los neumáticos para adaptarlos a las condiciones atmosféricas. Puedes hacerlo entre escenario y escenario, o puedes aceptar los valores recomendados por el programa si lo único que te interesa es darle al botón de la derecha, al de la izquierda y al de acelerar.

Sea cual sea el tipo de rally que prefieres, *Rally Championship* intenta satisfacer tus necesidades con 21 coches con licencia (de la clase A5 a la A8) y 36 escenarios (además de 12 circuitos para dos jugadores), que cubren más de mil kilómetros. Y cuando hayas completado todo eso, puedes repetirlo pero al revés. Es más, HotGen rompe las convenciones de los simuladores de rally al incluir recorridos múltiples. Fergus nos lo cuenta: «Hemos introducido puntos de dificultad reales. Muchos jugadores no conseguirán llegar a los circuitos alternativos, porque no saben cómo pueden activarlos. Pero si los encuentras, ganarás unos segundos muy valiosos que pueden suponer la diferencia entre conseguir el trofeo o morder el polvo.»

Rally Championship busca el realismo. Desde los escenarios modelados a partir de imágenes en directo de carreras reales, hasta una conducción verosímil y unos efectos gráficos muy logrados, como el tiempo y el polvo de la carretera , pasando por las averías del motor. Lo que falta, quizás, es algo de profundidad. Pero, gracias a los recorridos múltiples, la acción en el exterior de la carretera y el énfasis puesto en los escenarios más peliagudos del Rally británico, HotGen conseguirá convertir *Rally Championship* en un serio competidor. ■







Fíjate bien. ***Rally Champ*** **es tan espectacular que en EA están pensando en editar estas imágenes en forma de postales. Posiblemente**

PERFIL	
LOGO:	HOTGEN STUDIOS
NOMBRE:	Fergus McGovern
CARGO:	Director gerente
TRAYECTORIA:	Fergus lleva años en este sector, anteriormente a la cabeza de Probe Entertainment, la compañía responsable de *La Jungla de cristal* y *Alien Trilogy*.
INFLUENCIAS:	Al principio fue Actualise quien desarrolló *Rally Championship* para ordenador. La versión para PC tenía una gran calidad y parece que la conversión para PlayStation desarrollada por HotGen satisfará a los aficionados.

MAS INFORMACIÓN	
PAGINA WEB:	www.ea.com

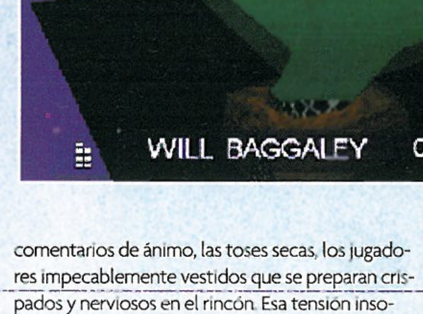
NOMBRE:

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

OBSERVACIONES:

LOS CREADORES DE ESTE SIMULADOR DE BILLAR SE HAN IDO DE LA BOLA: HAN PUESTO, CONCRETAMENTE, 22

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Simulador de billar
DISTRIBUIDOR:	Codemasters
FABRICANTE:	Blade Interactive
FECHA DE LANZAMIENTO:	Finales de marzo
COMPLETADO:	75%



Ante los simuladores de billar siempre nos planteamos la misma cuestión: ¿por qué? ¿Por qué va a querer nadie meter en esa consola gris, presente en los comedores de media España, un tranquilo entretenimiento pensado para pasar la tarde en un salón mal iluminado? ¿Por qué, eh? Dinos, Deborah Jones, de Blade Interactive, ¿por qué?

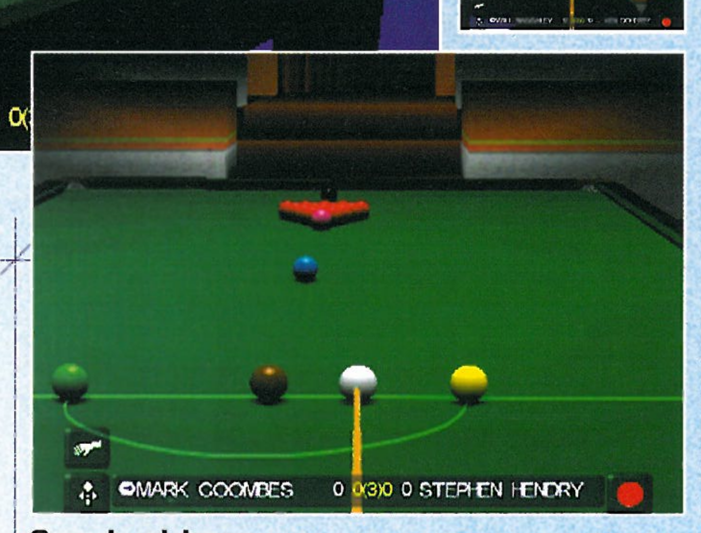
«En primer lugar, nunca se había hecho un simulador de billar para PlayStation». Eso es algo indiscutible, pero Deborah no ha hecho más que empezar su argumentación. «En segundo lugar, según los índices de audiencia de la TV, el billar es el segundo deporte más popular de Gran Bretaña». ¿Ah, sí? «Y en tercer lugar, lo estamos creando porque podemos hacerlo. Es dificilísimo construir un simulador de billar, porque implica una física en 3D, personajes a base de polígonos y complicadas trayectorias de las bolas. Pero Blade ha contado nada menos que con cuatro doctores en Física, asesorados por el legendario Mike Singleton. Ya sé que suena un poco pretencioso, pero hemos logrado crear algo que les ha sido imposible a muchos otros.»

Pues avisados estamos. Para ser sinceros, *Snooker* nos dio buena impresión desde que le echamos el ojo por primera vez. Queda muy por encima del típico juego de tacos y bolas porque Blade ha conseguido recrear la atmósfera de emoción de las competiciones auténticas: los comentarios de ánimo, las toses secas, los jugadores impecablemente vestidos que se preparan crispados y nerviosos en el rincón. Esa tensión insoportable es la que convierte al billar en un juego tan apasionante y el juego de Blade sabe cómo crearla. Le pasamos la palabra a Deborah.

«Hemos usado algunos efectos de cámara especiales, incluso hemos utilizado un ligero efecto de gran angular en algunos golpes. Tenemos un árbitro, la sección The Crucible, las mesas de Riley, los comentarios del legendario Dennis Taylor y una física impecable.»

Es cierto que las bolas de *WCS* parecen absolutamente esféricas, a pesar de estar formadas por unos cuantos píxeles cuadrados. «Estamos orgullosos de nuestras bolas», explica Deborah. «Las bolas de muchos videojuegos se ven raras y no se mueven correctamente.» Pero los polígonos curvos de Blade no caen en esos fallos, de modo que, puedes enviar fácilmente la bola al otro lado de la mesa en el subjuego de carambolas.

Es esencial aprender a conocer el roce del tapete, porque no es tan fácil pasar directamente al nivel de The Crucible. Primero, tienes que pasear tu taco por los clubes regionales de billar más duros. Tendrás que ir ganando en viejos tugurios antes de poder contemplar la emulación de los movimientos de Stephen Lee y de Stephen Hendry en el Crucible. Pero pronto te espera el triunfo. ■



Cuando el juego sabe a qué agujero apunta la bola, la cámara gira para ofrecerte un punto de vista televisivo desde detrás del agujero





¡Psst! Ángulos de cámara al estilo de la BBC

PERFIL	
COMPAÑÍA:	Blade
NOMBRE:	Deborah Jones
CARGO:	Directora ejecutiva
TRAYECTORIA:	El elemento más antiguo de Blade es Mike Singleton, que empezó su carrera en ZX Spectrum
INFLUENCIAS:	Lo único que ha inspirado a Blade es su humilde deseo de crear un juego que rinda justicia a este deporte

«Estamos orgullosos de nuestras bolas (???) ...»

PlayStation

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

NO OLVIDES

MIENTRAS CAMBIAS DE MARCHA CADA DOS SEGUNDOS, A TODA VELOCIDAD Y SORTEAS PUENTES, VALLAS, CURVAS CERRADAS Y VIGILAS LA TEMPERATURA DEL ACEITE, LOS EQUIPOS ELECTRÓNICOS, LA PRESIÓN DE LOS NEUMÁTICOS Y LA POSICIÓN EN EL MAPA, **FIJARTE EN EL CRONO.**

NO ES UN COCHE DE RALLIES, ES EL INFIERNO.











ACTUALIZE

www.rallychampionship.net

www.electronicarts.es

Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid España Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65 **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**

CONCURSO RESIDENT EVIL 3

¡Qué miedo! No podemos soportar más sustos. Si tú estás dispuesto a enfrentarte a los malvados *zombies* de la cuarta entrega de esta terrorífica saga y tienes un corazón de acero... Adelante. Concursa y llévate un ejemplar de *Resident Evil 3* y muchos premios más. Nosotros te cubriremos las espaldas. Prometemos hacer todo lo posible por ti. ¡Que no te pase nada, pedazo valiente! ¡A por ellos!

LAS PREGUNTAS

1. **¿Cómo se llaman los protagonistas de *Resident Evil 3*?**
2. **¿Qué compañía ha diseñado el título?**
3. **¿En qué ciudad se desarrolla la acción del juego?**
4. **¿Para cuántos jugadores es *Resident Evil 3*?**
5. **¿Cómo se llama la mascota de Global Game?**
6. **¿Cuál es el nombre de la terrible criatura que te hace la vida imposible en el juego?**

LOS PREMIOS

- **Primer premio: un juego completo *Resident Evil 3*, un porta CD PlayStation y tarjeta de memoria de 8 MB.**
- **Segundo premio: un juego completo *Resident Evil 3* y un porta CD PlayStation.**
- **Tercer a quinto premios: un juego completo *Resident Evil 3*.**

BASES DEL CONCURSO

- **Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de la compañía Global Game y de MC Ediciones.**
- **No existen premios en metálico alternativos.**
- **Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Global Game España antes del 31 de marzo. No se aceptarán reclamaciones por pérdida de Correos.**
- **El sorteo se celebrará el 3 de abril.**
- **Sólo se aceptará un cupón por lector. No se admitirán fotocopias.**
- **El nombre de los ganadores se publicará en próximas ediciones de la revista.**
- **Los premios se retirarán en las tiendas Global Game más cercanas o se enviarán por Correos.**



Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Provincia: ....

Código Postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Enviar a: Concurso PlayStation Magazine
Global Game España
C/ Salamanca, 27, 5º - 9ª
46005 Valencia

Mascotte Global Game

Respuestas:

1 ....

2 ....

3 ....

4 ....

5 ....

6 ....

PRESIDENT EVIL

ÉSTE ES SHINJI MIKAMI, DISEÑADOR DE JUEGOS EN SERIE Y EL CEREBRO QUE SE ENCUENTRA DETRÁS DE LOS ESCALOFRIANTES ZOMBIES DE *RESIDENT EVIL*. *PSMAG* SE HA ATREVIDO A ALTERAR SU SOMBRÍO Y GRAVE ROSTRO Y HA VIVIDO PARA CONTARLO...

En estos tiempos en que las noches parecen interminables y la luz del día escasa, mientras esperamos ansiosos la llegada a nuestras tierras de *Resident Evil 3*, *PSMag* decidió agarrar el toro por los cuernos y encararse al fenómeno en su mismo origen. El desfile de zombies sedientos de vísceras y sangre que Shinji Mikami ha llevado a nuestras casas le han colocado en la vanguardia del terror para PlayStation, con lo cual no nos quedaba más solución que ir y enfrentarnos a él. En su visita a unas instalaciones de alta seguridad en el centro de la bulliciosa Osaka, la segunda ciudad más importante del Japón, *PSMag* intentó desenmascarar a este Wes Craven de los videojuegos.

El cardenal indiscutible del miedo no pareció detectar una grave amenaza en el analista de *PSMag*. Sus ojos implacables y su gélido encanto inmediatamente se apoderaron de la situación. Si fuera un malo de serie B tendrías que matarle al menos seis veces antes de que muriera definitivamente. Un escalofrío recorrió la espina dorsal de *PSMag*. Había llegado el momento de sondear la siniestra imaginación del *re-animator* con más éxito en Japón...



La residencia del Mal. Una institución ribeteada de acero que vigila a Mikami y sus poderes mentales

Resident Evil 3: Nemesis



11/10/99 09.31.43
Sujeto: Shinji Mikami
Respuesta: «¿Un combate entre el tiranosaurio y Nemesis?»
Cámara: 3

Empecemos con la pregunta más importante: si la criatura Nemesis luchara a muerte contra el Tiranosaurus Rex, de *Dino Crisis*, ¿quién ganaría?
Sin duda, el tiranosaurio. Es mucho más grande y mucho más fuerte. La única forma con la que Nemesis podría matar al dinosaurio sería empezar a dar vueltas a su alrededor hasta que se mareara. El Tiranosaurus Rex tiene un cerebro muy pequeño. Pero su cabeza es muy grande. También es muy alto (más de diez metros). Si Nemesis lograra que el dinosaurio se desplomara le aplastaría su enorme cabeza y se convertiría en el ganador del combate.

La criatura Nemesis es uno de los aspectos más comentados de *Resident Evil 3*. ¿Quién o qué la inspiró?
Quería introducir un nuevo tipo de miedo en el juego; una sensación permanente de paranoia.

Nemesis cumple este propósito con creces. Cuando desaparece, después del primer encuentro, vives bajo la continua amenaza de un nuevo ataque.
La idea es hacerte sentir como si te estu- ▸

Curriculum vitae

Nombre:
Shinji Mikami
Profesión:
Productor y director de Capcom
Edad: 33
Altura 1'68
Color de ojos: marrón

Historial
Aladdin (SNES) 1993
Goof Troop (SNES) 1994
Resident Evil (PlayStation) 1996
Resident Evil: Director's Cut (PlayStation) 1997
Resident Evil 2 (PlayStation) 1998
Dino Crisis (PlayStation) 1999
Resident Evil 3: Nemesis (PlayStation) 1999
Aficiones: mirar películas y coleccionar relojes



▶ vieran siguiendo en todo momento. Imagínate que vas de camino a casa. De repente, notas un movimiento entre las sombras. Todo parece muy normal pero te sientes amenazado; como si alguien te observara. Quiero que la gente experimente este tipo de sensación.

¿Es algo que tú mismo has vivido?
Hace un par de años se habló mucho en Japón de las personas que seguían a la gente. Hubo un montón de programas de TV que trataron el tema, lo cual supuso una buena fuente de ideas.

¿No llevasteis a cabo ningún tipo de investigación en la vida real?
El director del equipo de *Resident Evil 2* tenía una persona que la seguía, pero a mí, personalmente, nunca me han seguido. Esa chica daba mucho miedo.

¿Una chica? Podría haber sido mucho peor, ¿no?
No era muy agradable, que digamos.

¿Cómo se consigue que un videojuego transmita el tipo de miedo que se debe sentir al saberse observado?
Manteniendo al jugador en vilo en todo momento. Quiero que el jugador no sepa qué le va a suceder después. No se trata sólo de terror; también es cuestión de sorpresas y suspense.

¿Existen técnicas con las que crear este suspense?
Una de ellas es cambiar el ángulo de la cámara para alterar la percepción del jugador. Con una perspectiva en primera persona la acción resulta más personal. Pero se puede crear una tensión al cambiar repentinamente de enfoque; pasar a una vista en tercera persona para mostrar acontecimientos que afectarán al personaje del jugador. Después se puede volver a cambiar a la vista en primera persona y el jugador se pone inmediatamente en tensión porque sabe que tiene que actuar con rapidez. Estoy trabajando en eso para el futuro.

El sonido parece desempeñar un papel muy importante a la hora de transmitir la presión en *Resident Evil 3*.
En efecto. En las dos primeras escenas suena una determinada melodía intencionadamente cuando Nemesis está a punto de aparecer. En esencia, se trata de un aviso. Al oír la música sabes que Nemesis va a atacar y debes prepararte para ello. Pero más adelante vuelve a sonar esta melodía, sólo que luego Nemesis no aparece, o aparece más tarde. El jugador se ha preparado para el ataque, pero esta vez no tiene lugar. Es como el experimento de Pavlov [ver nota 2 en] o la música de *Tiburón*. Intento jugar con la mente de las personas.

Diversión y sangre a raudales

En junio Capcom tiene previsto llevar a la realidad la macabra imaginación de Mikami en un parque temático de Resident Evil conocido como 'Biohazard 4D Horror'. La principal atracción consistirá en un ataque virtual de los zombies a los visitantes, que se verán inmersos en una secuencia CGI cargada de terror mientras una silla hidráulica les agita el estómago y unos tubos les soplan aire frío en la nuca. Encantador.

El primer parque temático Biohazard estaba situado en Osaka. Muchos visitantes resultaron devorados por los zombies durante los seis meses que duró la experiencia

Resident Evil 3: Nemesis

Cuando Nemesis ataca...

Cuando la criatura Nemesis aparece, los más sensibles corren el riesgo de tener que ir al lavabo a cambiarse la ropa interior. Estos asaltos violentos y repentinos figuran entre las escenas más terroríficas de la historia de los videojuegos. Agárrate fuerte.

¿Qué otros trucos utilizas?
He intentado potenciar la atmósfera con los sonidos de gente gritando. Quería mostrar zombies matando a humanos por las calles, pero al final opté por no hacerlo ya que actualmente se está hablando mucho en Japón sobre el efecto de la violencia de los videojuegos sobre los niños. Así que reconsideré la idea, y me decidí por inquietar a los jugadores rodeándolos de sonidos de un horror cercano. No se ve nada, pero la imaginación hace el resto.

¿Resulta muy difícil seguir inventando estratagemas para asustar a la gente? El efecto del terror muy pronto se desvanece...
En *Resident Evil 3* quería crear tensión mediante efectos opuestos. Por ejemplo, en las calles de la ciudad se oyen gritos continuamente. Pero después, al entrar en un edificio, quería que todo estuviera en el más completo silencio. Hubiera resultado estremecedor, pero al final no pude incorporar esta idea.

¿Aparecerá esta idea en una próxima secuela?
Ha llegado el momento de cambiar. Quiero apartarme de *Resident Evil* y crear algo completamente distinto. El miedo ha sido el principal elemento de toda la serie de *Resident Evil* hasta ahora. Pero en mi nuevo juego tendrá un papel secundario, ya que será muy diferente.

¿Qué tipo de juego será?
Sin duda, no será un juego de terror. Antes de *Resident Evil* estuve trabajando en juegos para Disney, así que he pasado de lo más primoroso a lo más terrorífico. Ahora quiero volver a hacer un juego que tenga encanto. *Resident Evil* es muy tenebroso y en él sólo hay miedo. Crearé un tipo de juego completamente nuevo donde sólo haya ▸



11/10/99 14.01.34
Sujeto: Shinji Mikami
Respuesta: «La imaginación hace el resto»
Cámara: 2

nota 1

Tema: Mikami con miedo
Ref: esto es amor

A ti te gusta asustar a los demás, pero... ¿qué te asusta a ti?
Mi novia.
¿Es ella quien ha inspirado la criatura Nemesis?
No sabría decirlo. Ella da más miedo que Nemesis.
A ver si nos encontramos con ella en la próxima entrega de *Resi*.

amor, risas y felicidad. El referente más cercano serían los RPG de *Dragon Quest* [ver nota 3]. El mío será un juego de fantasía, lleno de imaginación y con mucha profundidad. Estará más acabado que *Resident Evil* y en él se podrán emprender aventuras, aprender cosas nuevas y apreciar las emociones de los personajes. Será muy emotivo.

¿Cuál es tu punto de partida al diseñar un juego nuevo?

Para mí lo más importante es la atmósfera del juego y el efecto que espero que tenga sobre la gente. En *Resident Evil*, el miedo era el aspecto que más me interesaba. A partir de ahí, tuve que descubrir qué asusta a la gente. Evidentemente, están los golpes de efecto gráficos y la iluminación, pero tienes que saber qué es lo que atraerá a los jugadores. Qué hará que miren un gráfico en concreto. Qué les hará pensar: «¡Tengo que probar este juego ahora mismo!». Una vez decididas el tipo de sensaciones que quiero estimular, diseño los demás elementos del juego para que me ayuden a recrear esta sensación. El *Resident Evil* original tenía como base únicamente tres espacios; la entrada, la cafetería y el bar. A partir de ahí, concebí el resto del mundo, añadiendo los detalles que crearían la atmósfera adecuada en cada sitio.

Los gráficos, la trama y los personajes están supeditados al mensaje que quiero transmitir al jugador. Empecé por el miedo y le infundí este aspecto a los personajes y al argumento. Mi visión original era la de unos héroes cargándose a unos zombies. Una vez encontré la imagen y la atmósfera apropiadas, diseñé el resto del juego para que se adaptara a ellas.

¿Con qué disfrutas más al diseñar un mundo completamente nuevo?

De niño veía la televisión y las películas, leía libros y, evidentemente, jugaba con distintos juegos. Me di cuenta de que un juego es la mejor manera de transmitir un mensaje a alguien porque funciona en dos direcciones. Es interactivo, porque no está finalizado en el momento en que yo dejo de diseñarlo. Sólo queda terminado cuando el jugador lo prueba y completa el efecto. Otros medios funcionan únicamente en una sola dirección, pero con los juegos puedo tener un «tuya-mía» con el jugador.

¿Significa esto que creas los juegos que te gustaría probar?

Sí, pero yo ya conozco todos sus secretos, así que no me sorprenden. [Ver nota 3]

¿Qué opinas de la PlayStation2?

El hardware tiene mucho potencial, pero será muy difícil hacer juegos que aprovechen su capacidad, porque se requiere un abanico de aptitudes mucho más amplio que el que se necesitaba con la consola original. Sony proporcionó librerías [rutinas

nota 2

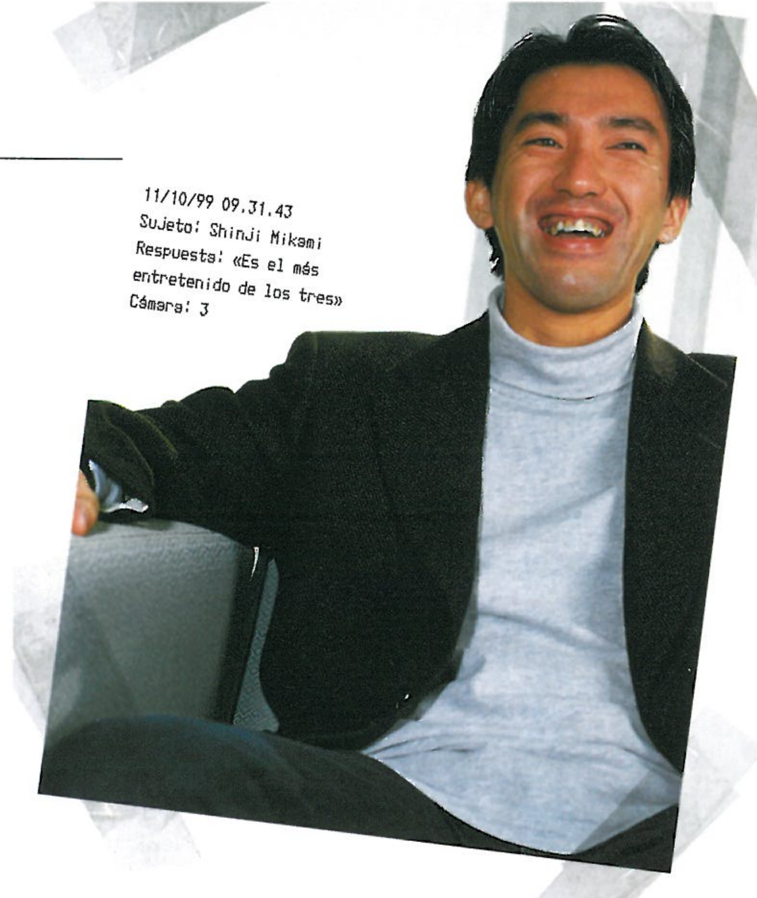
Tema: experimento de Pavlov
Ref: la culpa la tiene el perro

Ivan Petrovich Pavlov fue un científico ruso que sometía a los perros a experimentos psicológicos en su laboratorio. Accidentalmente, descubrió que si sonaba un timbre cada vez que alimentaba a un perro hambriento, éste asociaba la comida con el sonido del timbre y empezaba a salivar. De este modo, el perro acababa salivando al oír el timbre, aunque el pérfido Ivan le escamoteara la comida al pobre chucho. Del mismo modo, nosotros nos convertimos en el sujeto de la broma de Mikami cuando suena la melodía de Nemesis e, involuntariamente, nos preparamos para lo peor tanto si el super-necrófago aparece como si no.

11/10/99 15.49.00
Sujeto: Shinji Mikami
Respuesta: «El miedo era lo que más me interesaba»
Cámara: 4



Resident Evil 3: Nemesis



nota 3

Sujeto: los juegos preferidos de Mikami
Ref: el principio del placer

Dragon Quest, RPG, SNES
«Encarnas a un guerrero que intenta derrotar a un malvado señor. Me impliqué mucho en este juego.»

Derby Stallion, simulador de carreras de caballos, PlayStation
«Debes criar a un caballo y cuidar de él hasta el día de la carrera. Es muy difícil criar el mejor caballo.»

Family Circuits, simulador de Fórmula 1, SNES
«Este juego reproducía la sensación de peligro de la Fórmula 1, porque un pequeño error podía ser fatal. Si chocabas contra una valla, adiós a la carrera, así que ibas constantemente al filo. Los juegos actuales son demasiado fáciles. Éste era muy emocionante.»

Zelda, aventura, SNES
«Todo el mundo conoce Zelda.»

de programación preestablecidas] con PlayStation, con lo cual los desarrolladores pudieron emprender el siguiente paso. Pero para PlayStation2 no hay librerías. Sony nos ha dicho: «Es toda vuestra; haced los juegos que queráis», pero esto llevará mucho tiempo.

¿Estás trabajando en PS2 actualmente?
Estoy trabajando en el nuevo juego de *Resident Evil* para PlayStation2, pero no puedo contar ningún detalle. [Ver nota 4]

Los juegos para PlayStation2, ¿serán sólo bonitos o tendrán también más profundidad?
Esto no depende del hardware. Depende, en realidad de nosotros como desarrolladores.

¿Te sientes alguna vez satisfecho con un juego?
No.

No podemos irnos sin un final feliz... ¿qué es lo que más te gustó de *Resident Evil 3*?
Es un juego muy entretenido. El más entretenido de los tres.

Shinji Mikami, muchas gracias.
Resident Evil 3 ya es historia para Mikami. Fue lanzado en septiembre en Japón y durante la primera semana vendió un millón de copias. Pero por una vez poco importa que aquí, como siempre, tengamos que alimentarnos de las sobras que nos llegan desde Oriente. Si lo que te va es el *gore*, *Resident Evil 3* habrá valido la espera. Prepárate para temblar.

***RESI 3: NEMESIS* - TERRORÍFICOS DATOS**
Distribuidor: Proein
Fabricante: Capcom
Disponible: Sí

Más información en la review de *Resident Evil 3*



nota 4

Tema: el futuro de Mikami
Ref: más sangre

Cuéntanos algo acerca de *Resident Evil 4*.
Ya se está trabajando en él. Supondrá una gran mejora visualmente, con gráficos totalmente poligonales.

¿Cuáles son tus ambiciones respecto al contenido del juego?
Quisiera mejorar el sistema de control. Será simple pero sofisticado a la vez, de tal modo que el jugador podrá realizar movimientos como asomarse por una esquina de forma natural. Esto hará que los jugadores se impliquen más en el juego y causará una gran sensación a todo aquel que lo pruebe, aunque sólo sea por un instante.

¿Significa esto que habrá más acción en pantalla?
Sí. Sucederán más cosas. Quiero que la gente se quede enganchada. Quiero que le agarren el pad a su amigo y le exijan poder jugar.

Gabriel / Logan / James / Bond / Austin / Powers

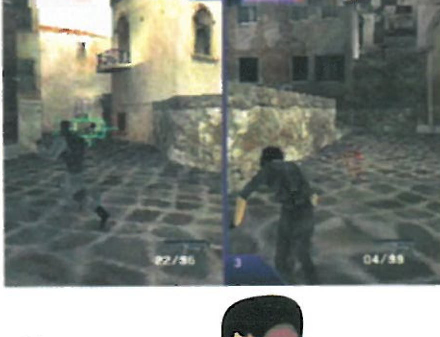
Distribuidor: Sony
Fabricante: 989 Studios
Jugadores: Uno o dos
Disponible: Abril
Edad: a partir de 18 años

SYPHON FILTER 2: conspiración mortal

EL PELIGROSO VIRUS DEL PRIMER JUEGO SIGUE ACTIVO EN ALGÚN LUGAR. LOGAN EVITA UNA EPIDEMIA DE RESFRIADO A TIRO LIMPIO









Algunos escenarios del modo para dos jugadores son tan grandes que tardarás un buen rato en encontrar a tu enemigo

Logan (Gabriel) y Xing (Lian) vuelven a la acción. Ambos han sido acusados de un crimen que no han cometido por el agente doble Markinson, que resultó ser el malo malísimo al final del primer juego. Los buenos les persiguen, los malos y los neutrales también... ¿No te suena un poco a *Mission: Impossible*? Bueno, da igual, porque eso sería lo único *no original* de esta segunda parte. Todo lo demás, en contra de todo pronóstico, es completamente nuevo.

El argumento es una prolongación de la historia del juego original: el virus *Syphon Filter* sigue activo, en algún lugar, y el enemigo pretende utilizarlo para oscuros propósitos. Logan y Xing deberán evitar el desastre desbaratando los planes de una verdadera mafia que abarca un montón de países, incluidos algunos peces gordos de la Casa Blanca y la propia Agencia para la que trabajaban los protagonistas. Ya no se puede fiar uno de nadie... Desde las calles de Moscú hasta las mismísimas oficinas de la Agencia, pasando por lugares tan exóticos como las montañas de Canadá o el desierto de México.

Syphon Filter es, hoy por hoy, el juego de aventuras y acción más largo, difícil y jugable de PlayStation. Esto es algo que puede confirmar cualquiera que, después de pasarse *MGS* en dos días, haya estado dos semanas tirándose de los pelos porque no encontraba la forma de acabar con el dichoso Rhoemer. La durabilidad y la jugabilidad son valores cada vez más escasos en PSX, y *Syphon Filter*, como *Medal of Honour*, es uno de

«Contiene secuencias de vídeo de una calidad indescriptible»











El lanzallamas es una de las armas más espectaculares que aparecen en el juego, aunque es muy peligroso: casi siempre eres el primero en chamuscarte...



La variedad está servida: desde un descenso en paracaídas (tú controlas el vuelo, es genial) hasta una persecución a oscuras sobre los vagones de un tren de alta velocidad. Insuperable

los pocos juegos que se han preocupado por esto en mucho tiempo.

La buena noticia es que *Syphon Filter 2: Conspiración Mortal* se preocupa por la durabilidad y la jugabilidad aún más que su antecesor: nada menos que dos CD, con un total de 20 misiones nuevas (enormes, más largas que las del primer juego), secuencias de vídeo de una calidad indescriptible y una duración espeluznante, ¡y un modo para dos jugadores! ¡Sí, un *deathmatch*! Veinte escenarios disponibles para liarse a tiros con un amigo, con pantalla partida vertical u horizontalmente. Genial, ¿no?

Pero hay una mala —¿mala?— noticia para los jugadores no demasiado hábiles: quienes no se hayan pasado de cabo a rabo el primer *Syphon Filter*, lo tendrán difícil al enfrentarse a esta segunda entrega. *Syphon Filter 2: CM* es, más que un juego por sí solo, un *add-on* del anterior. Ya no sólo estamos hablando del argumento, que continúa donde lo dejó el primer juego, sino también de la curva de dificultad y aprendizaje: si el primer juego era mucho más complicado en cada nivel, éste es aún más difícil al principio que aquél al final. O sea, que el primer nivel de *Syphon Filter2: CM* es un poquitín más difícil que el último de *Syphon Filter* original. Quienes pensaron que el primero era demasiado difícil, no tienen ninguna posibilidad con la nueva aventura de Logan. Sólo para tipos duros.

El exagerado nivel de dificultad de *Syphon 2: CM* es de agradecer, para todos los jugadores hartos de pasarse juegos en uno o dos días, pero, sin duda, será criticado por los usuarios de la gris menos curtidos en el arte del tiro. ¿Te acuerdas de los míticos *headshot* del primer juego? Apuntabas a la cabeza, aparecía la palabreja junto al enemigo y ya podías disparar sin temor a recibir una respuesta. Bien, pues eso se acabó: ahora, en cuanto los malos ven que les apuntas, comienzan a correr hacia ti en zig-zag, para que no puedas acertar el tiro. Y lo que es peor: los malos de *Syphon Filter 2: CM* tienen la misma puntería que tú. No, no es una metáfora: te pueden disparar a la cabeza exactamente igual que tú a

ATENTO A...

LAS SECUENCIAS DE VÍDEO



Las secuencias de vídeo esta vez son mucho más largas que en el juego original, y su calidad es infinitamente mayor. Su argumento se intercala coherentemente con el del juego, y sirve para unir los niveles con fluidez. Es casi como ver una peli de acción, pero durante la mitad del juego la controlas tú

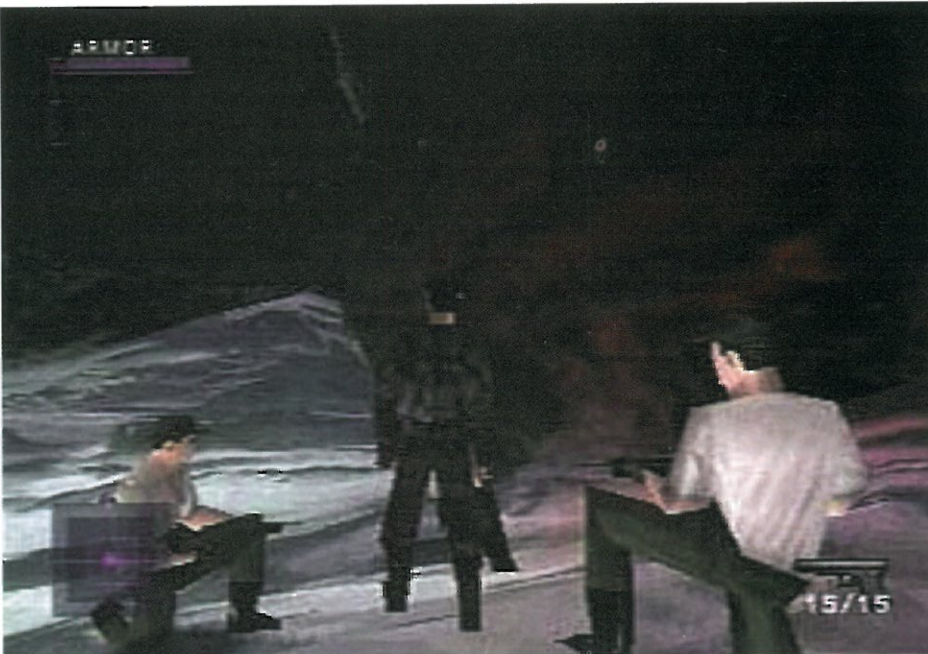








En las primeras **misiones cuentas con un equipo de apoyo que te va siguiendo (esta misión comienza con un descenso en paracaídas, es genial)**







El sistema de encañonado **automático continúa siendo el mismo, pero ahora no aciertas ni la mitad que antes, y a los malos les cuesta mucho más morir**

ellos. Puedes ir paseando tan tranquilo y ver, de repente, junto a la cabeza la palabra *headshot*. Unas décimas de segundo después, si no has reaccionado, tu personaje cae al suelo como un fardo. Así de crudo.

Lo mejor de este segundo juego son las escenas de «asómate-que-te-mato». Hay zonas en las que hay varios enemigos con rifles de francotirador esperándote, y escondites por todas partes. Tú avanzas sigilosamente, ves el *headshot* junto a tu cabeza y te escondes donde sea. A partir de ahí, todo lo que debes hacer es asomarte, esconderte, asomarte. Más o menos como en la escena de la habitación con el rehén de *El Quinto Elemento,* cuando Bruce Willis asoma la cabeza por la puerta unas décimas de segundo y se retira diciendo: «Cuatro a la izquierda, cinco a la derecha». Se asoma, pega tres tiros, se vuelve a esconder, y dice: «Dos a la izquierda, cuatro a la derecha». Se asoma, dos tiros más, y: «Uno a la izquierda, tres a la derecha». Y así sucesivamente. Si tardas más de un segundo en apuntar y disparar, tú recibes el tiro en la frente; si tardas menos de un segundo, acabas con uno. Tendrás décimas de segundo, literalmente.

¿Demasiado juego, quizás? Para muchos, sí. *Syphon Filter 2: CM* no es para todos los públicos. Además, ni siquiera es apto para todos los públicos, ya que ha sido catalogado «para mayores de 18 años» por su alto contenido violento. Ahora, en lugar del Taser

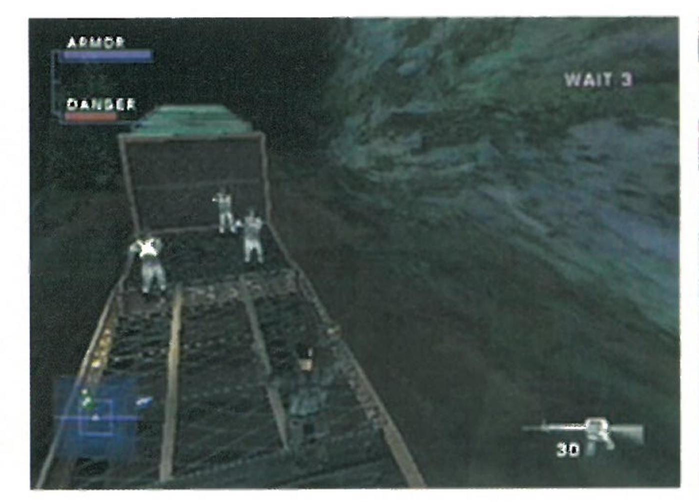
«Podría decirse que tienes las mismas posibilidades de sobrevivir a cada misión que las que tendría un agente en una situación real»

como arma básica, cuentas con un cuchillo en plan Rambo. Te acercas con sigilo por la espalda a un guardia, pulsas Cuadrado y Logan agarra por el pelo al malo con una mano mientras le abre el cuello con el cuchillo, haciendo que la sangre pringue toda su ropa... Es muy bestia.

El sigilo es una de las principales novedades del juego. Ahora los enemigos no sólo tienen un determinado campo de visión, sino también de oído. Pero nada que ver con el metro cuadrado de percepción de *MGS,* ni mucho menos: en *Syphon Filter 2: CM,* si tú puedes ver al malo, él puede









verte a ti; si puedes oír al malo, él puede oírte a ti.

Si te acercas andando normalmente a un guardia por la espalda, te oye. La única forma de hacerlo sin ser descubierto es avanzar con el botón X pulsado, sigilosamente. Tendrás que acostumbrarte a hacerlo, a partir del segundo nivel no se puede avanzar en el juego andando normalmente. El campo de visión de los malos también es un elemento importante, pero no esperes un juego de niños como en *MGS*, donde el radar te indica hacia dónde están mirando los malos y si están dormidos o no: en *Syphon Filter 2* debes buscarte la vida como mejor puedas. Para eso tienes unos prismáticos, un rifle de francotirador, una cámara en primera persona... La CPU no te regala nada.

Básicamente, podría decirse que tienes las mismas posibilidades de sobrevivir a cada misión que las que tendría un agente real en esa misma situación: los enemigos aguantan varios disparos, como tú; las armas de los enemigos suelen ser las mismas que las tuyas, su campo de visión es igual que el tuyo, etc. No hay regalos.

En alguna ocasión contarás con ventaja, sí. Por ejemplo, cuando te infiltras en la base de la Agencia vestido de camuflaje y con las gafas de visión nocturna, puedes avanzar por las zonas oscuras sin ser visto por los malos que hay allí (que no están equipados con gafas como las tuyas). Pero atención: el hecho de que no te vean en la oscuridad no significa que estén también sordos. Complicado, ¿eh?

Por mucho que te digamos, jamás llegarías a imaginar hasta qué punto es difícil *Syphon Filter 2: CM*. Y divertido.

Y variado. Pero aunque no consigamos hacértelo entender, podemos intentarlo. Aunque eso ya será el mes que viene... ■





Con el rifle francotirador tienes garantizadas muchas horas de felicidad

ATENTO A...

LIAN XING



La que fuera compañera de Logan vía Codec en el primer juego, ahora cobra protagonismo como personaje jugable en ocho de los niveles de *Syphon Filter 2*. Desempeña un papel importante en la aventura, y cuenta con escenarios exclusivos para ella solita



LO MEJOR

- Gráficos insuperables
- Acción muy variada
- Dificultad extrema

LO PEOR

- ¿Demasiado juego, quizás, para algunos?

PREVIO AVISO

No encontrarás un juego de acción mejor que éste en algún tiempo, pero si no te has pasado el primer *Syphon Filter*, no tomes una decisión demasiado precipitada. *SF2* te lo hará pasar más que mal...

Distribuidor: Codemasters
Fabricante: Codemasters
Jugadores: Uno o dos
Disponible: Abril

Colin McRae Rally 2

LA ESPERA HA MERECIDO LA PENA. ¿QUIÉN ES EL LISTO QUE DIJO QUE LAS SEGUNDAS PARTES NUNCA FUERON BUENAS? ¿NOSOTROS? PUES LO RETIRAMOS

En la versión inacabada que hemos probado, no había cámara desde el interior de la cabina, con el volante a la vista, ¿la habrá suprimido Codemasters?

Los juegos de carreras de PlayStation han llegado a un nivel de realismo tal, que con cada juego que sale parece imposible llegar a más. Desde los tiempos del primer *Colin McRae,* nadie ha logrado mejorar la sensación de realismo del simulador de Codemasters. *RRT4* mejoró los gráficos de todos los juegos anteriores; *GT* y *GT2* han mejorado la variedad y veracidad de marcas, modelos y prestaciones, *V-Rally* mejoró el modelado de los coches, con aquellos cristales transparentes y los pilotos en el interior... Pero la conducción de *Colin McRae* es inimitable. O eso creíamos, hasta ahora.

Y es que, si alguien tiene todas las papeletas para mejorar *Colin McRae,* sin duda, es el equipo que lo trajo al mundo: Codemasters (sólo ellos tienen el secreto, al fin y al cabo). *Colin McRae Rally 2* es tanto o más realista en cuanto a control que el original, pero es que, además, trae consigo un montón de mejoras gráficas y técnicas que le dan muchos kilómetros de ventaja para no dejarse adelantar por otros juegos que aparecerán próximamente, como *Rally Masters.* Va a ser ciertamente complicado mejorar esto...

¿Qué tiene *Colin McRae 2* que no tuviera su antecesor? Pocas cosas, la verdad, porque el primer juego ya era prácticamente perfecto. Pero aun así, hay cosas. Algunas pueden parecer pequeños detalles sin importancia, pero con el juego en marcha todos los pequeños cambios cobran una importancia enorme.

La primera y más evidente mejora es la de los gráficos. El motor gráfico del primer juego ha sido reconstruido para mover más polígonos por segundo, hasta el punto de desplazar a más de 30 cuadros por segundo escenarios muchísimo más detallados que los del primer juego, con texturas de alta densidad y gráficos en alta resolución. «Casi ná». Para que te hagas una idea de cómo es el aspecto de *Colin 2,* diremos que es algo así como «un *Colin McRae* con coches de *V-Rally 2* por los escenarios del primer *V-Rally* pero con el doble de detalles». Difícil de imaginar, ¿no?

«No hace falta ser adivino para asegurar que *Colin McRae 2* será bastante mejor juego que su antecesor»

Más novedades importantes: el copiloto. En la versión preliminar que hemos probado, los comentarios del copiloto están todavía en inglés. Esperamos que en la versión acabada se traduzcan, como en el primer juego. En todo caso, lo importante es la cantidad de información que facilita el copiloto en este segundo juego. Recordarás que en el *Colin* original éste te avisaba sobre la intensidad de las curvas con siete grados de intensidad diferentes: curva a la derecha o a la





La cámara exterior también funciona de maravilla, con mayor suavidad que en el primer juego. ¿Es que no hay nada que no se haya mejorado?

izquierda, de niveles entre el 1 y el 5, escuadras y horquillas. También se informaba de los saltos, zanjas, vallas y salidas estrechas... Pues ahora imagínate todo eso pero... ¡con indicaciones de las distancias! O sea, comentarios como «*Tres derecha a cincuenta metros, sobre salto en dos izquierda a cien metros. Cuidado con la zanja. Horquilla derecha a doscientos metros, no cortes la curva, zanja.*» Es algo fabuloso, casi como ir en un coche de rallies de verdad.

La tercera novedad importante, después de los arreglos gráficos y la inclusión de distancias en las indicaciones del copiloto, es el diseño de los circuitos. Los recorridos siguen siendo tan retorcidos como en el primer juego, con los mismos tipos de obstáculos, curvas, intensidades, inclinaciones, etc., pero ahora, además, la pista es mucho más estrecha. Como en las carreras de verdad. El nuevo *Colin* recuerda mucho al último superéxito de rallies en PC: *Rally Championship,* un simulador con pistas realmente estrechas y un realismo en la conducción total. Las pistas de *Colin* son mucho más estrechas que en el juego original, y los golpes son mucho más frecuentes. Se acabó eso de acelerar a tope y empezar a reducir al ver una curva a lo lejos: ahora, si aceleras a tope, pagas las consecuencias. Pocas veces puedes permitirte el lujo de meter la quinta marcha. De este modo, la cuestión no es sólo evitar las colisiones, sino ser capaz de apurar al máximo las frenadas y la aceleración en las zonas sencillas para ganar unos segundos. Una maravilla.

Los obstáculos tampoco influirán de la misma forma en la conducción. Por ejemplo, un pequeño arbusto sólo frenará un poco tu coche, mientras que un árbol te hará chocar y parar por completo. Las pequeñas piedras y desniveles laterales también te harán volcar o ponerte a dos ruedas con más naturalidad aún que en el juego original. Por ahora, en cualquier caso, sólo hemos podido probar un coche: el Focus, la carrocería de McRae en el Campeonato de este año.

Tendremos que esperar unos días para probar el juego final, con todos los coches y circuitos. Pero no hace falta ser adivino para asegurar que, como poco, *Colin McRae 2* será bastante mejor juego que su antecesor (que ya es decir). Felicidades a todo el que tenga una PlayStation.



Las nuevas pistas, más estrechas, exigen una prudencia mucho mayor en la conducción, y los accidentes resultan más aparatosos y abundantes



ATENTO A...

EL NIVEL DE DETALLE DE LOS COCHES



Los gráficos son una de las facetas que más han mejorado en *Colin McRae Rally 2,* tanto en lo referente al aspecto de los escenarios como al de los coches. Fíjate en el coche del señor McRae, ¿te lo imaginas en movimiento?



LO MEJOR

- Gráficos muy mejorados
- Comentarios del copiloto con distancias
- Pistas más estrechas y reales



LO PEOR

- Que todavía no tenemos el juego final

PREVIO AVISO

Rally Masters lo va a tener más que difícil para competir con *Colin 2.* Lo que está claro es que *V-Rally, V-Rally 2* y el propio *Colin* original ya son historia.

Distribuidor: Sony
Fabricante: Traveller's Tales
Jugadores: Uno o dos
Disponible: Abril

Teleñecos Motormanía

LOS MUÑECOS MÁS ENTRAÑABLES DE LA HISTORIA DE LA TELEVISIÓN VUELVEN A LA PANTALLA, PERO MONTADOS EN LA PLAYSTATION









Podrás correr con tu kart por escenarios ambientados en todas las pelis de los Teleñecos, como *Cuento de Navidad, Los Teleñecos en Nueva York*... ¿A que mola?

ATENTO A...

LOS PERSONAJES, TUTORES DE NUESTRA MÁS TIERNA INFANCIA



Gustavo y la señorita Peggy son los más famosos de los personajes disponibles desde el principio, pero eso no quiere decir que sean los únicos. Están casi todos los de la serie, aunque más de la mitad son secretos

Si no fuera por Coco, Gustavo y compañía, muchos de nosotros jamás habríamos aprendido a diferenciar términos tan complejos como «arriba» y «abajo». De hecho, somos capaces de puntuar los juegos gracias a las enseñanzas del Conde Drácula, con quien tantas veces contamos aquellos murciélagos de trapo, aquellas velas, aquellos aullidos... ¡Ah, qué tiempos los de los Teleñecos! Esos sí eran educadores, y no las atroces «amorfidades» de los Teletubies...

Sony nos trae *Teleñecos Motormanía,* un juego de karts basado en los Teleñecos, ¿qué te parece? Ya, ya sabemos lo que estás pensando: «Otro juego bobo para críos». Pues no, nada más lejos de la realidad. Piensa por un momento en el público que conoce a los Teleñecos: ¿quiénes son, principalmente? ¡Tú!

Teleñecos Motormanía es un juego de carreras de karts protagonizado por muñecos, sí, pero con carreras frenéticas, un control increíblemente exigente y un nivel de dificultad altísimo. Si bien la versión que hemos probado todavía está poco avanzada, los recorridos son definitivos, ¡y son un infierno! En el buen sentido, claro. Curvas de 90° constantes, pistas estrechísimas, atajos complicados, trampas de las que es muy difícil zafarse... Hasta el más hábil de los jugadores tendrá problemas para llegar en primera posición a la meta. El control ofrece un montón de posibilidades: acelerador, freno, salto, dos cargadores de armas, turbo, distribución del peso para girar más en las curvas... Una mezcla entre el sistema de control de *Rollcage, Crash Team Racing* y *WipEout,* más o menos. Complicadísimo.

Los gráficos funcionan en alta resolución, con un nivel de detalle que deja atrás los mejores escenarios de *CTR.* Además, la animación de los personajes es estupenda: la inercia, la sensación de peso, la aceleración...a cantidad de circuitos, escenarios, personajes, vehículos y armas parece no tener fin. Los niveles están inspirados en todas las películas de los Teleñecos, como *Los Teleñecos en Nueva York* o *Los Teleñecos Van al Espacio,* de manera que los escenarios son muy variados. El nivel de detalle es

> **«El nivel de detalle es increíble»**

increíble, como la fluidez con la que se mueven todos los vehículos, que serán radicalmente distintos para cada personaje. Es más: cada personaje accederá durante el juego a infinidad de vehículos distintos. *Hovercrafts,* avioncitos, karts, cochecitos 4x4, tanquecitos...

¿Será capaz *TMM* de arrebatar la corona a *CTR*? Puede, aunque para eso Traveler's Tales debería suavizar bastante el nivel de dificultad en la versión final y simplificar un poco el control. Lo que sí es seguro es que *Teleñecos Motormanía* estará realmente cerca de *CTR.* Por encima o por debajo.

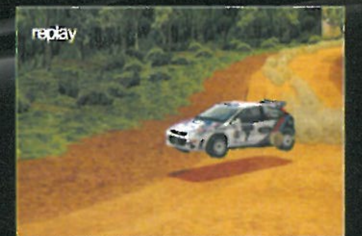


LO MEJOR
- Gráficos en alta resolución con un altísimo nivel de detalle
- Personajes fabulosos
- ¡La música es genial!

LO PEOR
- Por ahora, es demasiado difícil
- El control debería simplificarse un poco

PREVIO AVISO
Puede que no acabe superando a *CTR*, pero se quedará realmente cerca. En gráficos, *Teleñecos Motormanía* gana; y en suavidad también. ¿Será igual de jugable?

está muy | cerca




colin | mcrae | rally | 2.0 abril



www.codemasters.com

Codemasters®

Distribuidor: Infogrames
Fabricante: Gaelco
Jugadores: Uno o dos
Disponible: Abril

RADICAL BIKERS

Seguro que lo has visto alguna vez. Y es más: seguro que has echado al menos una partida... o muchas. Porque es de esos arcades que uno prueba pensando que es una birria y se engancha hasta quedarse sin un duro. Sí, estamos hablando de *Radical Bikers*, el «simulador de repartidor de pizzas» que puedes encontrar en casi cualquier salón recreativo del país. ¡Pues ya tenemos versión para PlayStation!

Bueno, no es exactamente igual que el arcade, claro. Los gráficos del juego original para recreativa no son especialmente buenos, y lo cierto es que los de PSX son algo peores, pero aun así *Radical Bikers* resulta divertido como pocos arcades. Se trata de conducir a todo trapo por la ciudad llegando a los *checkpoints* antes de que se termine el tiempo. Por el camino, naturalmente, debes pillar todas las rampas, turbos y potenciadores que encuentres. Y todo eso, multiplicado decenas de veces para hacer de la versión PlayStation algo con lo que poder jugar durante más de diez minutos. Divertido, divertido, divertido. Déjanos unos días para analizarlo a fondo, a ver si la directora suelta el maldito pad de una vez y nos deja trabajar... ■





Tráfico por todas partes, gráficos de dibujos animados y atajos por doquier. Molar, desde luego, mola

OPINA

Si ofreciera una lista decente de circuitos y opciones, podría ser un gran juego, porque adictividad y diversión no le faltan. ¿Tú qué dices?

TOSHINDEN 4

Distribuidor: Virgin
Fabricante: TramSoft
Jugadores: Uno o dos
Disponible: Finales de marzo

Deberías tener la PlayStation desde hace muuuucho tiempo para acordarte del primer *Toshinden*, uno de los primeros juegos de lucha de la gris de Sony. Por aquel entonces, *Toshinden* era la alternativa más inteligente a *Tekken*, ya que se trataba de un género completamente distinto: un arcade de lucha basado en magias, combos imposibles y movimientos ultrarrápidos. Todo lo contrario al «simulador de artes marciales» que era el título de la serie de Namco.

Y es que, básicamente, lo que *Toshinden 4* ofrece es lo mismo que entonces: más velocidad que realismo, más magias que golpes normales, más colorines que texturas... Si *Soul Blade* era un «*Tekken* con espadas», los *Toshinden* son algo así como «*Street Fighter* con armas punzantes y en 3D». Magias y efectos de luz que ocupan toda la pantalla, movimientos imposibles de seguir por el ojo humano, etc. Con todo, *Toshinden 4* no parece tan elaborado, rápido y completo como sus antecesores. Habrá que esperar un poco hasta ver la versión final para decidir si es un digno sucesor o no de los geniales *Toshinden 1* y *2* (el *3* no lo fue). ■

Efectos de luz en plan *Street Fighter*, pero con armas blancas y magias a porrillo. Podría resultar, si mejorara un poco



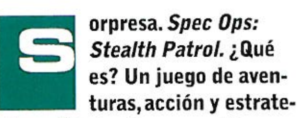
OPINA

Si TramSoft añade velocidad al juego y define un poco más los gráficos, *Toshinden 4* podría alcanzar el nivel de sus antecesores. Pero parece muy poco probable que llegue a superarlo.

Distribuidor: Proein
Fabricante: TalonSoft
Jugadores: Uno o dos
Disponible: Sí

SPEC OPS: Stealth Patrol

ARRASTRARSE POR EL BARRO, AVANZAR CON BOTAS BIEN GORDAS POR CAMPOS DE MINAS ANTIPERSONA, QUEDARSE SIN BALAS EN PLENO CAMPO DE BATALLA... ¡PUEDE SER DIVERTIDO!



Sorpresa. *Spec Ops: Stealth Patrol.* ¿Qué es? Un juego de aventuras, acción y estrategia en 3D al más puro estilo *Rainbow Six.* ¿Cómo funciona? A las mil maravillas, con excelentes gráficos y un control sublime. ¿En qué fase de desarrollo está?

Completamente acabado, con su caja, sus instrucciones... ¿Y por qué, si es tan bueno, no te hemos hablado antes de él? Pues porque ha aparecido en nuestra mesa como por arte de magia, sin avisar. Han existido cuatro *Spec Ops* para PC, aunque son dos los que tuvieron un éxito arrollador hace algo más de un año: *The Spec Ops Ranger Team Bravo* y *Spec Ops: Rangers Lead the Way.* Llevábamos mucho tiempo esperando que alguien se decidiera a hacer una conversión para PSX de uno de ellos, pero la verdad es que la idea nos daba un poco de miedo. Después de la chapuza de *Rainbow Six...*

Pero la historia no se ha repetido: la versión para PlayStation de *Spec Ops* es totalmente exclusiva. Lo ha desarrollado Rune Craft, un equipo algo desconocido que no había hecho nada serio para nuestra máquina hasta ahora. Mientras que los juegos de PC son de acción y estrategia a partes iguales, estilo *Rainbow Six,* en PlayStation contaremos con dosis de estrategia menores que servirán para aumentar la profundidad del juego sin llegar a hacerlo aburrido.

Hay que destacar es que no controlas a un personaje, sino a un equipo de cinco soldados. Cada miembro de tu equipo cuenta con unas habilidades específicas, y deberás reclutarlos para las misiones según sus aptitudes. Si, por ejemplo, vas a entrar en territorio enemigo de incógnito, necesitarás al francotirador y al experto en localizar minas ocultas; si vas a luchar en campo abierto, escogerás a los tipos más

«La versión PlayStation es totalmente exclusiva»

diestros con el armamento pesado, etc. Controlas a todos los personajes, de uno en uno. Vas con uno, haces lo que tengas que hacer y, cuando quieres, cambias de personaje para hacer lo que sea con el otro. Por ejemplo, puedes avanzar con uno y, si llegas a un territorio con muchos enemigos, pasar a controlar al francotirador para allanar el camino del primero. Cinco misiones, cada una con varios niveles. Escenarios basados en localizaciones y conflictos bélicos reales, como Bosnia, Iraq, Vietnam, Corea... Gráficos fabulosos, con fantásticos efectos de visión nocturna, un brillante modo francotirador, explosiones increíbles... Además, Rune Craft ha mejorado la IA de los enemigos. Insuperable. ¿O no? Lo veremos en la *review* del mes que viene. ■







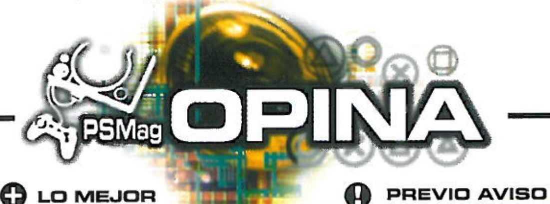
Los escenarios son muy variados, basados en lugares reales y conflictos de verdad. Si eres un poco hábil, podrás cambiar la historia de algunas batallas...

ATENTO A...

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL DE LOS ENEMIGOS



Si uno de tus personajes tiene problemas, puedes pasar a controlar a otro para que le cubra. Una pasada



LO MEJOR

- Gráficos de lujo
- Efectos de luz alucinantes
- Elementos de estrategia fabulosos

LO PEOR

- Todavía no hemos tenido tiempo de encontrarle fallos, a ver si con un poco más de tiempo...

PREVIO AVISO

Spec Ops va a poner las cosas difíciles a *Medal of Honour*, aunque no es exactamente lo mismo. Se basa más en el pensamiento táctico, con un punto de vista en tercera persona estilo *Syphon Filter* que casi crea un nuevo género

Distribuidor: Proein
Fabricante: Kronos
Jugadores: Uno
Disponible: Abril

Fear Effect

UN HONG KONG FUTURISTA CUALQUIERA, UNA DESAPARICIÓN Y MUCHO DINERO DE POR MEDIO: ¿QUÉ NO HARÍAS?









Las cámaras son fijas, con fondos planos estilo RE, pero los cambios constantes y la interactividad de todo hacen olvidar las 2D enseguida

Ya es raro que un juego innove en un género habitual, y las aventuras es uno de los más habituales: *MGS, Tomb Raider, RE, Syphon Filter*... Todas las ideas posibles parecen ya trilladísimas. ¿Qué queda? Pues mucho, aunque cueste creerlo. De momento, Core —propietaria de Lara— y Kronos —*Cardinal Syn*— se han unido para ofrecerte una alternativa a todo lo conocido: *Fear Effect*.

Fear Effect se compone de nada menos que 4 CD, y cuenta con un argumento totalmente atípico. Aquí no vas de héroe salvavidas, ni eres un agente de la CIA, ni estás buscando a tu hermanito Chris: la acción se desarrolla en un suburbial Hong Kong lleno de narcotraficantes, repleto de suciedad, contaminación y crímenes. El personaje protagonista es una exprostituta que ahora se gana la vida como caza-recompensas, y sus dos socios tienen un pasado igual de turbio. Podrás jugar con cualquiera de los tres personajes, y cada uno tendrá las consabidas habilidades propias.

¿Argumento? La hija de uno de los principales traficantes de la ciudad ha sido secuestrada, presuntamente por una secta satánica. Una oportunidad de oro para sacar tajada. ¿No hueles ya el dinero del rescate? Pero no creas que la cosa será tan sencilla: tu aventura tendrá cuatro discos llenos de complicaciones. El sistema de control y la mecánica de juego recuerdan a cualquier *RE*, ya que funciona a base de fondos prerrenderizados, por los que los personajes se mueven tridimensionalmente. Por suerte, los ángulos de cámara son mucho más numerosos, y los escenarios más detallados y espectaculares. La sensación general es que estás viendo una película, ya que los cambios de plano son constantes y el formato de la imagen es Cinemascope, como el de las pelis de cine. Además, los efectos de luz y la interactividad de los fondos son tan grandes que apenas te das cuenta de que son 2D. ¡Los escenarios parecen *vivos*! Personajes que se mueven a lo lejos, cosas que se caen, luces que se encienden y apagan, lluvia...

> **«*Fear Effect* se compone de 4 CD, y cuenta con un argumento atípico»**

El argumento y la estética cyberpunk de *Fear Effect* nos han enganchado por completo. En el juego final habrá misiones muy variadas, quince armas distintas y nada menos que seis mundos para explorar, con tres finales distintos y personajes que cambian y evolucionan a lo largo de la historia. Todo un mundo alternativo. Un éxito cantado, una sorpresa inesperada y un juego inmenso. Como un huevo Kinder, pero en juego.

ATENTO A...

LOS ESCENARIOS DEL JUEGO



Son sorprendentes. Se mueven por sí solos como si fueran una película pasando por detrás de tu personaje. Todo es muy lógico, realista y coherente, es algo fantástico. Vivo



LO MEJOR
- El argumento es absorbente
- Una forma nueva de combinar gráficos 2D y 3D
- Escenarios superdetallados

LO PEOR
- Angulos de cámara fijos, como en RE
- Puede que los personajes manga no convenzan a todo el mundo

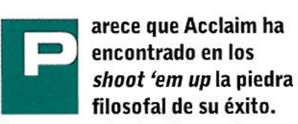
PREVIO AVISO

Fear Effect será todo un impacto, para bien o para mal. Uno de esos juegos que levantan pasiones y odios, pero no dejan a nadie indiferente.

Distribuidor: Acclaim
Fabricante: Acclaim
Disponible: Abril
Jugadores: Uno o dos

ARMORINES: Project S.W.A.R.M.

¡QUÉ HORROR! ¿PERO DE DÓNDE HAN SALIDO TANTOS INSECTOS GIGANTES? DE OTRO PLANETA, CLARO...



Parece que Acclaim ha encontrado en los *shoot 'em up* la piedra filosofal de su éxito. Buena prueba de ello son los títulos *Turok* y *Turok 2*, para PC y N64, dos de los mejores juegos de disparos en primera persona que se han visto en estas plataformas en mucho tiempo. Por desgracia, los únicos trabajos de Acclaim para PlayStation han sido los poco afortunados *Forsaken* y *South Park*, aparte de unos cuantos títulos deportivos. Ambos *Turok* comenzaron a versionarse para PSX, pero al final se quedaron en agua de borrajas ante la enorme competencia que Acclaim vio en la gris.

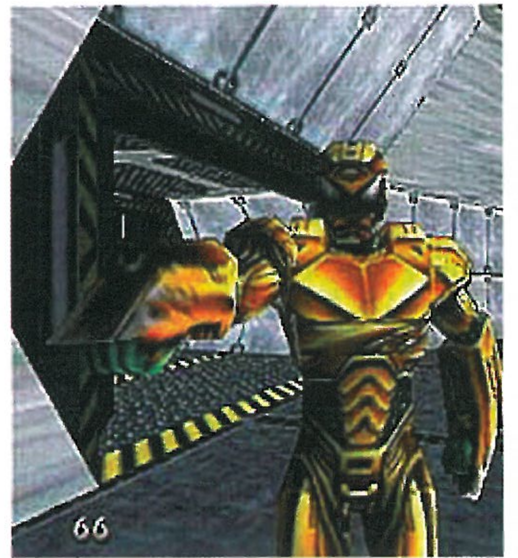
Suerte que no sucederá lo mismo con *Armorines: Project S.W.A.R.M.*, un *shoot 'em up* en primera persona lleno de acción, insectos alienígenas y armas que te quitarán el hipo. En *Armorines* perteneces a un cuerpo de Marines —los «Armorines»—, y tu misión consiste en destruir una serie de nidos de insectos extraterrestres gigantes. Y viscosos. Y repugnantes. Un total de veinte misiones con el objetivo final de eliminar de la faz de la tierra todos los nidos de estos bichos.

El sistema de control, lamentablemente, es bastante complejo. Avanzas o retrocedes con los botones frontales, mientras que controlas el punto de mira con las direcciones de la cruceta. Complicado, sí.

Los modos para dos jugadores serán uno de los principales atractivos de *Armorines*. Cuentas con dos opciones: el *deathmatch*, uno contra el otro, y el modo cooperativo, con ambos jugadores contra los bichos controlados por la CPU, con el modo normal para un jugador. No hay un *deathmatch* para cuatro jugadores como en N64.

De todos modos, aunque es pronto para valorarlo, el juego tiene algunos defectos que pueden empañar su notable acción y su movimiento fluido. Hay veces que los enemigos aparecen de la nada, abalanzándose sobre ti de repente sin darte tiempo a reaccionar. Esto es muy molesto, sobre todo si tenemos en cuenta que cuando les tienes encima no puedes verlos. Además, los gráficos —bastante simplones— siguen siendo oscuros en algunos lugares y no ofrecen suficiente visibilidad. Está claro que *Armorines* no es un peligro para *Medal of Honour, Disruptor* o *Quake II,* pero al menos es divertido y original. ¿Nos sorprenderá Acclaim con muchas sorpresas de aquí a la versión final? ■

«Los gráficos, bastante simplones, siguen siendo demasiado oscuros»



Éste es uno de tus compañeros, ¿verdad que es guapo?



No temas disparar, sólo es un alienígena asqueroso. Puedes utilizar alguna de las armas con mira telescópica para los ataques a distancia



ATENTO A...

EL ATERRADOR ASPECTO DE LOS ALIENÍGENAS



Los asquerosos bichos que te esperan en *Armorines* tienen un aspecto terrorífico. Cuando te das la vuelta y te encuentras a uno, te llevas un susto de aúpa. Lo mejor es cuando oyes sus pasos encima del techo y sabes que en cualquier momento pueden aparecer...



LO MEJOR
- Acción constante y frenética
- Movimiento fluido
- Bichos terroríficosos

LO PEOR
- Gráficos oscuros y simples
- Un control incómodo
- Enemigos que aparecen de la nada

PREVIO AVISO

Con un control más correcto y unos escenarios más iluminados, *Armorines* podría llegar a ser un gran juego. Rezaremos a San Cucal Aerosol por ello

CENTRO MAIL

www.centromail.es

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. José Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro, Local 37. A-18. Salida 2
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke, s/n ✆972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

¿Por qué Centro MAIL?



Porque
puedes **cambiar** y **alquilar** todos tus videojuegos.



Porque
te ofrecemos continuamente los **mejores precios**.



Porque
tenemos miles de juegos a **precios increíbles**.



Porque
con la **Tarjeta de Socio** participarás en promociones y sorteos exclusivos.



Porque
tenemos el mayor **catálogo** del sector, con más de 2.000 artículos diferentes.



Porque
nos puedes **encargar** y **reservar** tus juegos favoritos para que no te quedes sin ellos.



Porque
disponemos de una **página Web** muy completa donde podrás consultar todo.

Porque
siempre encontrarás todas las **novedades** y, generalmente, **antes**.

y porque
somos la primera cadena especialista en informática y videojuegos de España.

IMPUESTOS INCLUIDOS

superofertas del mes

[del 1 al 31 de Marzo]

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2



CARMAGEDDON (RED BLOOD)

CARMAGEDDON
~~8.490~~
PlayStat.
4.990

TENCHU STEALTH ASSASSINS

TENCHU
STEALTH ASSAS
~~8.990~~
PlayStat.
5.990

ISS PRO EVOLUTION



TOMB RAIDER III



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GTO



Ofertas válidas hasta fin de existencias

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Distribuidor: Electronic Arts
Fabricante: Bullfrog
Jugadores: Uno
Disponible: Sí

Theme Park World

¡PASEN Y VEAN! ¿PREPARADO PARA DISFRUTAR EN LA ATRACCIÓN DE TU VIDA? PRIMERO TIENES QUE DISEÑARLA Y CONSTRUIRLA...



Desplaza la cámara donde quieras gracias al nuevo motor de 3D. Tienes que mantener controladas algunas cuestiones, como la basura, las gamberradas y las averías de las atracciones



Unos indicadores del grado de satisfacción te informan si tu parque de atracciones está gustando a los clientes



Cualquiera que haya jugado con la versión original para PlayStation de *Theme Park* sabrá, exactamente, qué puede esperar de esta segunda parte. Eres un empresario especializado en parques de atracciones y debes construir y mantener tu propia versión de Disneylandia. Pero construir toboganes no es más que una pequeña parte de tu tarea. También tienes que contratar a los miembros del personal: los ingenieros que diseñarán las atracciones, los «seguratas» que controlarán a los posibles alborotadores y el personal de limpieza que arreglará el estropicio de ese niño al que se le ha caído el helado.

Si quieres ganar mucho dinero tienes que conseguir que tus clientes estén contentos, por ejemplo, colocando los servicios públicos en puntos estratégicos. También puedes contratar artistas que entretengan a los críos mientras hacen cola para subir a la montaña rusa. Las atracciones se repiten en forma de minijuegos, en divertidos entretenimientos que se apartan del juego principal, como el *Whack-A-Mole* y la *Carrera de tortugas.*

En cada parque debes recopilar cierta cantidad de entradas de oro —que recibes como premio cuando consigues determinados objetivos— como ganar una buena cantidad de vil metal o conseguir que una peligrosa cantidad de clientes franquee las puertas del parque. Las entradas de oro sirven para poner en marcha parques nuevos, concretamente, el Reino Perdido, el Mundo de Halloween, la Zona del Espacio y el País de las Maravillas. Cada uno de estos parques está inspirado en un tema. El Reino Perdido es una especie de parque jurásico con montañas rusas que bajan por el lomo de un dinosaurio, mientras que en el Mundo de Hallowen sale un bullicioso castillo en forma de cerebro gigantesco. Precioso.

«Las atracciones se repiten en forma de divertidos minijuegos»

Pero la atracción principal de *Theme Park World* es el nuevo modo en primera persona, que te permite caminar por el parque contemplándolo con la mirada de un cliente e, incluso, montarte en la montaña rusa que acabas de construir. Lo más curioso de *Theme Park* es que no puedes ganar porque no hay un objetivo final: simplemente, te limitas a acumular dinero y a mantener tus parques hasta que te mueras. Cuando ya has abierto todos los parques posibles puedes ir de uno a otro a voluntad, así que si un proyecto te aburre puedes marcharte y volver más tarde. Lo que haremos en el próximo número. ■

ATENTO A...

LAS CASETAS, LOS SUBJUEGOS Y LA CARRERA DE TORTUGAS



Aparte del juego principal, puedes acceder a un montón de subjuegos menores. Sólo tienes que pedir a los ingenieros que inventen un terreno de juego nuevo. Puedes divertirte con el *Coconut Shy* y el *Whack-A-Mole* e, incluso, dar un paseo por la complicada *Carrera de tortugas.*



LO MEJOR
- Las horas que dura el juego
- La complicada estrategia
- El gran sentido del humor

LO PEOR
- Puede resultar laborioso
- Los gráficos son elementales
- Acción lenta e imprecisa

PREVIO AVISO
Theme Park World es muy interesante, pero hay que dedicarle mucho trabajo antes de empezar a divertirse. Seguramente, se hará popular entre los entusiastas de la estrategia, pero, si prefieres la acción y la aventura, es mejor que te compres otra cosa

Distribuidor: Sony
Fabricante: Sony
Jugadores: Uno
Disponible: Abril

Medievil II

EL HÉROE MÁS HUESUDO DE PLAYSTATION VUELVE A RESUCITAR DE ENTRE LOS MUERTOS PARA ENFRENTARSE A LAS FUERZAS DEL MAL...

Hace poco más de un año que apareció en PlayStation Sir Daniel Fortesque, un héroe singular resucitado de entre los muertos para salvar el reino de Gallowmere. Por si alguien no conoce la historia, nuestro protagonista cayó de forma tragicómica en la primera carga contra el ejército del brujo Zarok, pero sus tropas lograron derrotarlo sin él. Después de su muerte, la historia le dio una segunda oportunidad de vencer personalmente al malvado brujo cuando éste lanzó un hechizo sobre el reino. El hechizo de Zarok consistía en poseer las almas de los vivos y resucitar a los muertos, pero, de ese modo, también resucitó Fortesque, nuestro héroe, que no paró hasta derrotar al malvado hechicero. *Medievil* fue todo un éxito, gracias a sus preciosos gráficos, su música fantasmagórica, su estética a lo Tim Burton y su oscuro pero desternillante sentido del humor.

Ahora, en *Medievil II*, el héroe de Gallowmere ha sido resucitado de nuevo, pero en esta ocasión su misión es mucho más complicada: ¡deberá salvar al mundo! Han pasado 500 años, y nos encontramos en el Londres de 1888. Palethorn, un misterioso mago de la alta sociedad inglesa, ha encontrado unas páginas del libro de hechizos de Zarok y ha decidido usar su influjo para dominar la ciudad y tomar después el mundo. Aquí es donde comienza tu misión: deberás ayudar a Fortesque a encontrar las páginas finales del libro para desbaratar los planes de Palethorn y acabar con él.

Pero no será fácil. En esta segunda parte, hay enemigos nuevos y más duros de pelar. Además de los típicos zombis de la primera parte, deberás enfrentarte a monstruos prehistóricos e infinidad de criaturas malignas a lo largo de diecisiete niveles llenos de puzzles y áreas secretas. Para ello, a las armas del primer juego —espadas, arcos, hachas— se unirán otras nuevas y más poderosas, como la pistola, el rifle o las bombas. Algunas de ellas, como en el juego original, se conseguirán gracias al Cáliz de las Almas, que se irá llenando de almas a medida que elimines malos. Lo que no verás en *Medievil II* será la Galería de los Héroes, que ha sido sustituida por el laboratorio de un excéntrico profesor. Éste simpático señor te dará instrucciones sobre lo que debes hacer en el nivel siguiente, además del arma que corresponda Este juego tiene lo necesario para ser un éxito. ■

> **«Fortesque ha adquirido alguna habilidad nueva, como el súper salto»**



Recoge el Cáliz de las Almas cuando esté lleno para obtener una nueva arma

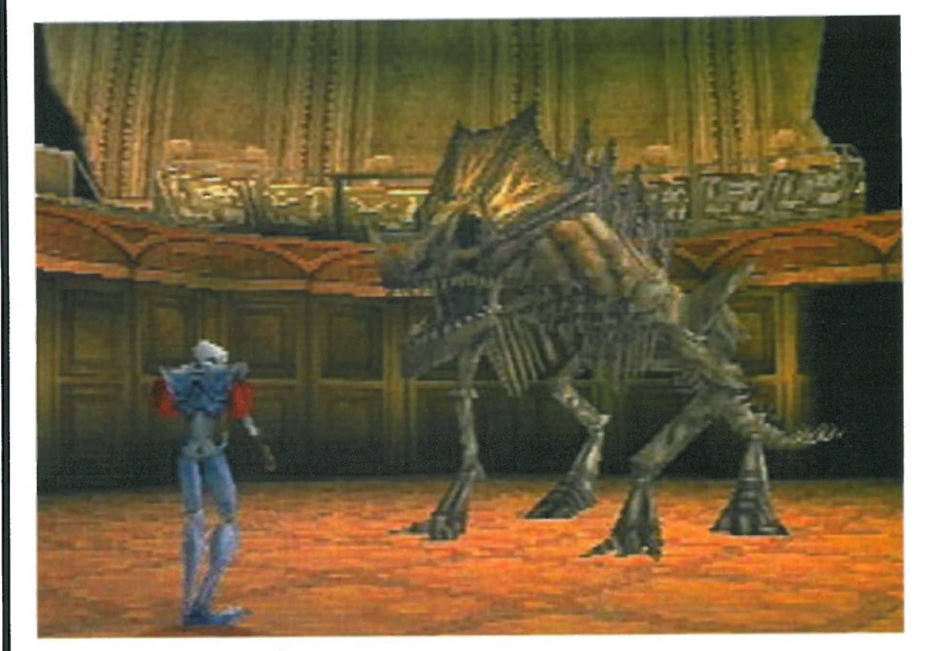


Escalar paredes o colgarse de plataformas serán algunas de las nuevas habilidades del huesudo héroe de Gallowmere



ATENTO A...

LOS NUEVOS ENEMIGOS



Los nuevos enemigos son criaturas pavorosas. Pero no te preocupes: busca su punto débil, espera el momento de atacar y acaba con ellas. No es tan difícil como parece, por grandes y espantosas que parezcan al principio.



LO MEJOR

- Nueva historia, época y escenarios...
- Movimientos extras y cámara más cómoda
- Todo lo bueno del primer *Medievil*

LO PEOR

- ¿Algo corto, quizás?
- La animación no parece haber cambiado
- Un control complicado en las zonas con plataformas

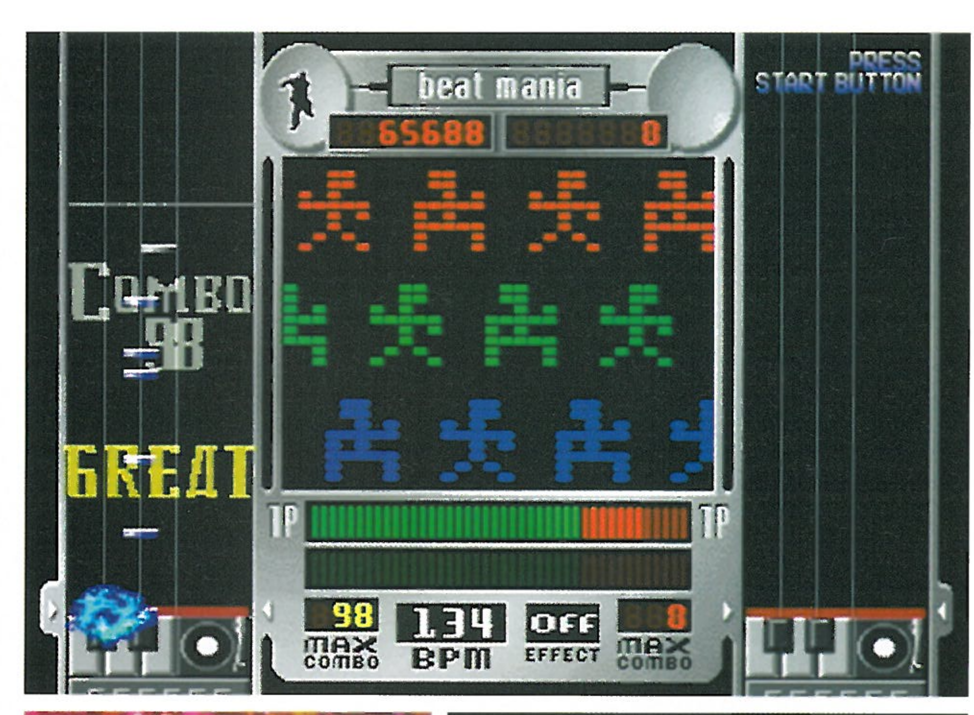
PREVIO AVISO

Una nueva historia que ha dado la oportunidad de incluir nuevos detalles, personajes, armas y enemigos. Habrá que esperar para ver si los aspectos mejorados son suficientes, porque hay muchos otros que permanecen igual.

Distribuidor: Konami
Fabricante: Konami
Jugadores: Uno a dos
Disponible: Sí

Beatmania

LA EXTRAVAGANCIA DEL JAPONÉS BEMANI, CON UN LIGERO TOQUE EUROPEO, LLEGA FINALMENTE A NUESTRAS LATITUDES. EL RITMO CONTINÚA



Los japoneses están obsesionados, casi hasta la locura, con el pop occidental, y se deleitan con casi todo lo que sale de aquí. Hasta Enrique Iglesias es objeto de culto en el país nipón. Patético. Así que, en un esfuerzo por permitir que los niños emulen a sus ídolos, Konami se dispuso a comercializar una serie de juegos conocida como Bemani. *Beatmania* fue el primero de esos títulos, y permitió a los jugadores imaginarse a sí mismos pinchando como DJ Norman, tocando la guitarra como Jimi Hendrix o Keith Richards. Ni que decir tiene que el juego encantó al público japonés y la saga se convirtió en una de las más exitosas en ese país.

La cuestión es, ¿puede un fenómeno tan genuinamente japonés repetir éxito en España? La respuesta no es fácil. *Parappa The Rapper*, a pesar de ser un juego divertido, nunca llegó a despegar en nuestro país. Sin embargo, *Beatmania* ha aprendido de los errores de *Parappa* y está intentando salvar la distancia cultural que nos separa con su edición europea.

Deja que te expliquemos cómo funciona el juego. Pequeños bloques de colores descienden por la pantalla hasta llegar a una especie de pentagrama. Cuando el bloque llega al final, aprietas el botón que corresponde a cada nota del pentagrama. Por cierto, una de esas notas imita el auténtico sonido DJ haciendo girar el disco en ambas direcciones. La idea es simple, pero la cosa se puede poner verdaderamente frenética a medida que avanza la canción. Los bloques bajan por la pantalla provocando el mayor aporreo de botones nunca visto desde los días de *International Track & Field* y exigiéndote más destreza manual que la de un prestidigitador.

> **«Sólo unas pocas notas distinguen al DJ de estar por casa del profesional»**

La música de la versión japonesa no incluye instrumentos de viento medievales ni nada de eso,





***Beatmania* se basa** en un principio muy simple. Paso uno: elige el estilo de música, en nuestro caso, un poco de jazz ligero. Paso dos: aporrea los botones frenéticamente mientras bajan los bloques. ¿Paso tres? Eso era todo



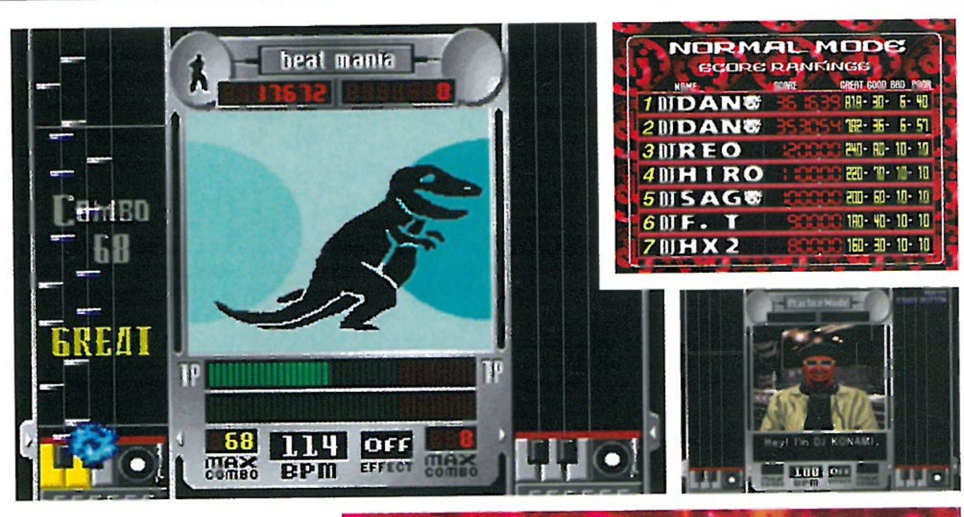
Las animaciones del fondo de pantalla proporcionan diversión sin fin para el público, hasta que les llega el momento de saltar al ruedo y probar una partida. Entonces, se dan cuenta de lo difícil que es







El sonido de Moloko aporta el ritmo de la movida *garage*. Lo sabrás cuando lo oigas



pero aún así puede resultar verdaderamente difícil de dominar. Aquí es donde interviene Konami Europa y su experto equipo consultivo. Primero, hacen el juego más accesible a nuestro público, incluyendo un par de canciones de grupos británicos como Moloko y Skeewiff. La familiaridad con la música parece hacer el juego más fácil. Probablemente, se trata de hacer que te acostumbres a los mandos con canciones que conoces, para a continuación lanzarte con las tonadillas menos familiares de, bueno, la movida japonesa.

En Japón son muy competitivos, así que el juego incluye un modo de dos jugadores en el que puedes competir con, o complementar, las habilidades de tus amigos como DJ. Los ritmos utilizan notas diferentes, así que si uno es realmente bueno, pero el otro es medio sordo para la música, puede que hasta tus vecinos acaben llamando a la policía para haceros callar. Equivocarse en unas pocas notas puede representar la diferencia entre ser un DJ de estar por casa o todo un profesional internacional, y ten cuidado, porque al final de cada pantalla te van a poner nota. Sería vergonzoso que te suspendieran con un 0 de zoquete.



En *Beatmania* hay todo un mundo de extraños estilos de música japonesa a tu disposición. Por cierto, Retro Remix no significa que suene ABBA...

Pequeños bloques caen por una pantalla negra. Puede parecer que la idea es gráficamente simple, pero los fabricantes le han dado un poco de vida con una ventana de vídeo donde aparecen todo tipo de excentricidades psicodélicas: Un oso de peluche haciendo abdominales que se convierte en un grupo de *geishas* enfadadas, pasando por dibujos animados de Dizzy Gillespie. Raro, pero brinda a tus amigos la oportunidad de mirar algo mientras tú aporreas los botones del *pad*. O mientras pinchas los discos en tu mesa de mezclas. Estamos deseando veveve-ve-verlo. ■

¿Has visto? **¡*PSMag* ha hecho una combo de 306 golpes! Lo que significa que hemos apretado los botones correctos, en el orden correcto y siguiendo el ritmo correcto, un total de 306 veces. No esta mal, ¿eh? *PSMag* sí tiene ritmo**

ATENTO A...

LOS BALSÁMICOS SONIDOS DEL NIVEL JAZZ



Cuando llegues al último nivel te darás cuenta de que el jazz de Mikio Endo es todo menos balsámico. Empieza con un ritmo bastante simple, pero evoluciona a una tormenta de bloques que caen por la pantalla provocando otro episodio de espasmódico aporreo de botones. Entonces, es cuando entran en acción las combinaciones de botones, y ahí si que se pone fea la cosa... Tener articulaciones dobles en los dedos ayuda





LO MEJOR

- Magníficas canciones
- Idea original
- El modo de dos jugadores

LO PEOR

- Increíblemente difícil
- Gráficos simples
- Muchas horas de práctica

PREVIO AVISO

Sí, *Beatmania* es una novedad. Una versión compleja de *Simon Dice*, pero también una versión que explota la popularidad de la cultura discotequera moderna. Mezcla esto con un poco de *Tekken 3* y tendrás un genial producto de diversión con tus colegas

NÚMERO 13 YA A LA VENTA



GRATIS LA GUÍA TOMB RAIDER IV

ES LA HORA DE THE LAST REVELATION. *LARA VUELVE POR SUS FUEROS MÁS EN FORMA QUE NUNCA. SIGUE LA GUÍA.*

CÓMO PUNTUAMOS

- **10** Reservado para los juegos perfectos.
- **9** Espléndido y totalmente recomendable.
- **8** Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
- **7** Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
- **6** Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
- **5** Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
- **4** Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
- **3** Bastante malo. Resulta entretenido durante un par de horas.
- **2** Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
- **1** Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.

REVIEWS

INCLUYE LA TABLA CLASIFICATORIA DE JUEGOS, CORTESÍA DE *PSMAG*



NBA SHOWTIME

RESIDENT EVIL 3

JUEGO DEL MES

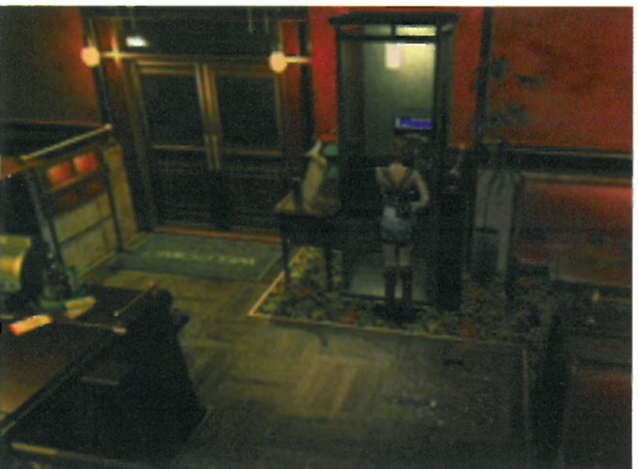


«*Evolution* establece un nuevo hito en los juegos de fútbol»



¡MÁS! ¡MÁS! ¡MÁS! ¡MÁS! ¡MÁS! ¡MÁS! ¡MÁS!

Jill coloca la tarjeta de crédito en la cabina de teléfono. Si no fuera por los muertos que recorren las calles parecería una noche normal





Cuando la cámara toma una perspectiva panorámica sabes que van a ocurrir cosas terribles. (Derecha) Jill se arrepiente casi inmediatamente de haber encendido la luz





DIÁLOGOS SOMBRÍOS Y HÉROES CON LA CARA LARGA. HA VUELTO *RESIDENT EVIL*

Resident Evil 3: Nemesis

«Mantienes los sentidos en alerta roja, pero la

Trabajar? Parece que eso ha pasado de moda, al menos en Capcom. Con las cifras astronómicas que la compañía japonesa obtuvo gracias a *RE2*, suponíamos que esta vez nos traerían algo completamente diferente, nuevo, maravilloso. Pero no. Todo ese dinero se ha reinvertido en hacer más de lo mismo: *RE2* para Dreamcast (el mismo juego de PSX, sin el menor retoque), *RE2* para N64 (el mismo juego de PSX, sin el menor retoque), *RE3* para PSX (igual que *RE2*, pero con la mitad de secuencias de vídeo y aún menos jugabilidad), *RE Code Veronica* también para Dreamcast (con un motor 3D simplón, los mismos personajes, el mismo control, las mismas armas, etc.) y, posiblemente, un *RE* para PS2 que será otro inefable más de lo mismo. Algún directivo de Capcom ha debido pensar algo como «¿qué formas hay de ganar el triple de dinero con la mitad de esfuerzo y diez veces más presupuesto en cinco veces menos tiempo?» *RE3* es una de las respuestas, la de PSX.

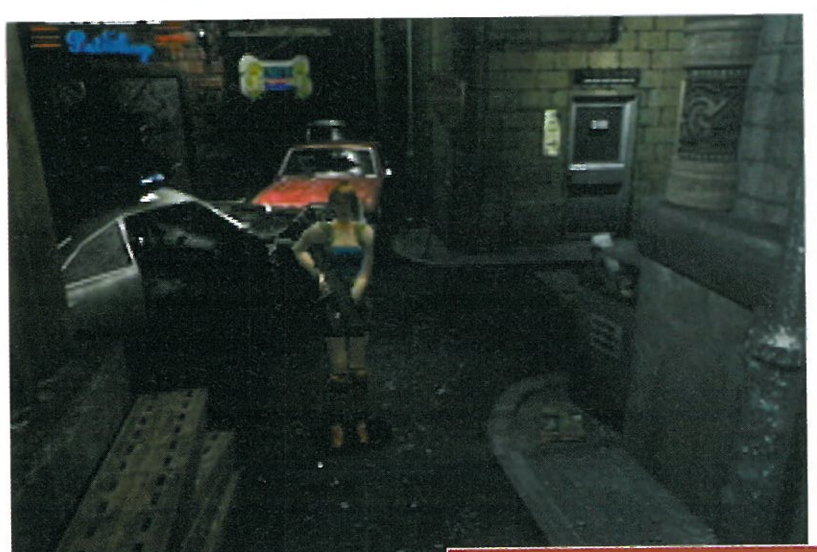
Pero que nadie piense que *RE3* es un mal juego: es igual de bueno que los dos primeros. Lo que ocurre es que, a estas alturas, un *RE* debería ser infinitamente superior para merecer la pena, porque los juegos han evolucionado mucho. Puede que los fondos 2D con personajes en 3D estén bien como sistema para rol (*FFVII* y *FFVIII*), pero no para un aventuras «en 3D» o un *shoot 'em up* o como quieras llamar a esto. *RE3* es un *RE2* con otra protagonista, un solo CD, menos dificultad, la mitad de secuencias de vídeo, menos jugabilidad y unos cuantos monstruos nuevos. En él se respira la misma tensión de siempre, esta vez en las calles de Racoon City, pero los sustos no son nuevos, y ahora el sentimiento de vulnerabilidad es mucho menor. Jill Valentine, la protagonista, va armada con una ametralladora cuya munición es casi imposible de acabar. Nada más aparece un zombie, sueltas una ráfaga y se acabó el peligro. Y si son cuatro zombies, lo mismo. ¿Qué hay de sentirse acorralado, disparando con la pistola una a una las balas, quitándose los zombies de encima a empellones para cambiar el cargador, que siempre se acaba en el peor momento?

Escenarios exteriores (toda la ciudad en ruinas, coches hechos chatarra, montones de basura, etc.), más sustos (pequeños), más zombies (tan preciosos como siempre) y un solo personaje con que jugar al principio, Jill. Al menos hay algunos detalles nuevos, de vez en cuando, que incluso pueden llegar a parecer «novedades», como las hojas de periódico barridas por el viento, los ladridos de los perros a lo lejos, las luces medio fundidas... Pequeños detalles, en todo caso.

Lo mejor de *Nemesis* es su riqueza argumental, su capacidad de explicar la situación siendo fiel a los otros dos juegos —recuerda que la historia aquí se desarrolla entre *RE* y *RE2*—, los escenarios que se repiten manteniendo una continuidad con el argumento de *RE2*, etc. Por ejemplo, en una visita a la comisaría descubres varias salas clausuradas, lo que indica que la carnicería del segundo juego sigue impune.

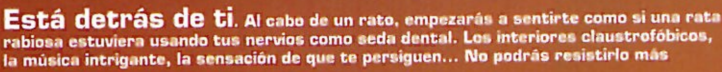
Al principio, como decíamos, adoptas el papel de Jill Valentine, que se encuentra con un aumento vertiginoso del número de zombies. A mitad del juego, la acción pasa al papel de Carlos, un engreído miembro de un comando especial enviado por Umbrella para acabar con la epidemia de muertos vivientes. Luego, en el terrorífico final, vuelves a adoptar el papel de Jill. La trama utiliza con eficacia la de su predecesor, tratándola como un pequeño elemento

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Capcom
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	8.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno









Está detrás de ti. Al cabo de un rato, empezarás a sentirte como si una rata rabiosa estuviera usando tus nervios como seda dental. Los interiores claustrofóbicos, la música intrigante, la sensación de que te persiguen... No podrás resistirlo más





CÓMO...

CARGARTE A VARIOS ZOMBIES A LA VEZ



Cuando te ataque una banda de zombies observa bien los detalles de la sala donde estás. En algunas puede haber objetos que te servirán para cargarte a varios muertos vivientes de una sola vez. Por ejemplo, puedes hacer estallar una lata de aceite con un oportuno disparo, mientras que las bases científicas están repletas de probetas que puedes romper para lanzar gases contra los zombies.



También puedes esperar a que se coloquen varios zombies delante tuyo y comprobar cuántas cabezas puedes reventar de un solo disparo.

·tensión te va minando el ánimo»

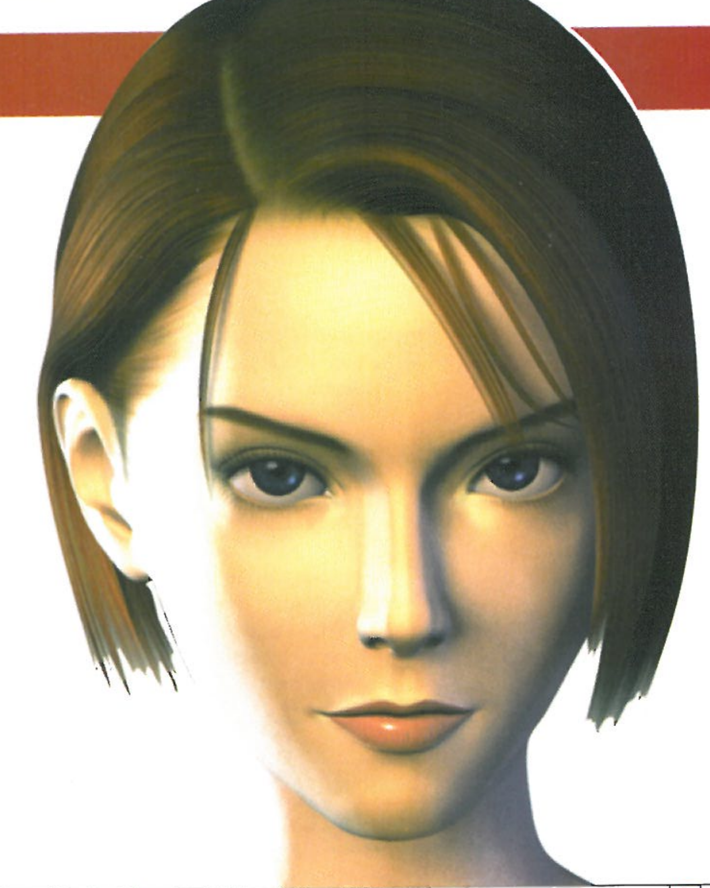
dentro de un cuadro mayor. No cabe duda: el argumento es lo mejor de *RE3*.

La variedad de escenarios es bastante amplia: restaurantes abandonados, el edificio del Ayuntamiento, la redacción de un periódico, una gasolinera, laboratorios científicos y garajes... En todos ellos encaja perfectamente la acción del juego, repleta de bonitos puzzles. Por ejemplo, el jugador puede entrar por una callejuela estrecha a un centro comercial cuyos suelos están cubiertos de cadáveres y en cuyos vestíbulos vacíos vagan las últimas víctimas en busca de carne fresca.

Una de las mejores ideas de George Romero —el famoso director de películas de terror, como *La Noche de los Muertos Vivientes*— fue convertir los zombies en personas normales cuya vida se había visto truncada por el ataque de un muerto viviente. *Resident Evil 3* explota este concepto, exhibiendo un elenco de zombies compuesto por señores gordos, policías derrotados y habitantes normales de la ciudad. El uso del sonido para aumentar la sensación de miedo, como en *RE2*, es muy inteligente. El inquietante silencio de la antes bulliciosa Raccoon City se ve puntuado por los gemidos fantasmales producidos por los zombies, los tiroteos distantes de los hombres de Umbrella y el esporádico grito de una víctima. Una atmósfera cargada capaz de hacerte revivir los mejores momentos de los juegos anteriores aunque, por desgracia, no es capaz de superarlos.

¿Novedades reales? Pocas. El mismo control del primer juego, la misma animación del primer juego, las mismas cámaras del primer juego, el mismo sistema de menús, bolsillos y hierbas, y lo mismo de lo mismo en lo mismo. Nemesis, el monstruo que da nombre al juego, es la novedad más importante. Un bicho de diseño ciertamente brillante, por razones que se hacen patentes en cuanto aparece el escenario apropiado. Con sus casi 3 metros de estatura y su lanzacohetes bajo el brazo, Nemesis hace un impresionante debut atravesando una ventana de un salto y lanzando una ráfaga de misiles. El impacto de este nuevo miembro de la familia de *Resident Evil* es increíble, y es difícil no gritar de miedo cuando este personaje de pesadilla empieza a perseguirte.

La aparición del despiadado Nemesis sólo puede ir seguida por una sucesión de ataques directos con la artillería pesada disponible en el juego. Lo malo es que los lanzagranadas, los ▶



Todo en llamas. Los gráficos son los de siempre, pero con ciertos toques de genialidad que te hacen revivir sensaciones que creías perdidas

Jill baila un tango con dos monstruitos antes de sacar el arma y destrozarles el careto

«Es un juego fabuloso, pero no más que sus antecesores»

rifles de asalto y las Magnum tienen muy pocas posibilidades de frenarlo. En algún momento, es posible mantener a raya al horrible ser e intentar huir, pero, como corresponde a su naturaleza, Nemesis nunca permanece encerrado mucho tiempo. Su sombra alargada se deja sentir durante todo el juego, cuando otros personajes hablan de sus batallas contra él y cuando los efectos de sonido revelan que se acerca. Y el índice de peligro llega al máximo con una escalofriante regularidad.

El intento de Capcom de que *Resident Evil 3* no sea demasiado previsible es otra buena idea, pero menos lograda que la creación del horroroso Nemesis. Mientras los sucesos de Raccoon City van de mal en peor, las secuencias intermedias detallan los próximos problemas. Estas escenas pueden aparecer acompañando a cualquier cosa, desde el retorno de Nemesis hasta un largo ataque de diez zombies antropófagos. En este punto, la pantalla se vacía y aparecen dos opciones de texto. La selección que hagas tendrá un efecto directo en el juego al crear una bifurcación en la trama. El mejor ejemplo es el momento que transcurre en una gasolinera, en el que Jill resuelve un puzzle relacionado con un interruptor. Cuando se dispone a marcharse aparecen doce zombies al otro lado de la puerta, que está cerrada. Entonces Jill puede elegir entre quedarse y luchar con ellos o provocar una sobrecarga en el generador eléctrico. Si seleccionas lo segundo, enviarás millones de voltios contra los zombies, lo que los matará de inmediato y permitirá que Capcom exhiba otro escenario visual electrizante. En definitiva, Capcom lo ha vuelto a hacer. Si *RE2* nos decepcionó por su enorme parecido al primer juego de la serie, *RE3* nos decepciona por lo mismo, mucho tiempo después. Es un juego fabuloso, pero no más que sus *viejos* antecesores. El encanto de siempre con los gráficos de siempre. Al menos, *Dino Crisis* tuvo la decencia de ser en 3D. Si lo que quieres es pasar miedo de verdad, *Silent Hill* sigue siendo la única opción a considerar. Y si lo que quieres es algo estilo *RE2* pero realmente innovador, tendrás que esperar al mes que viene, que será cuando te ofrezcamos más información de *Fear Effect*, una sorpresa de última hora de ¡cuatro CD! Una maravilla que va a poner las cosas difíciles a *Nemesis* en las tiendas.

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

SILENT HILL
El mejor juego de terror de PlayStation, por mucho tiempo

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

VEREDICTO

GRÁFICOS:	Los de siempre, con algunos detalles nuevos pero insuficientes	7
JUGABILIDAD:	Puzzles más fáciles, el mismo y menos dificultad	7
ADICTIVIDAD:	Total, como en cualquier *RE*	10

CONCLUSIÓN
Resident Evil 3: Nemesis es fabuloso, pero no más que sus antecesores. No se acerca a *Silent Hill* ni de lejos, y *Fear Effect* le saca ventaja en su propio terreno (2D/3D).


8 SOBRE 10

fear effect



Siente el miedo dentro de ti.





MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO



Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

CONCURSO



«¿Por qué, por qué, los domingos por el fútbol me abandonas y me dejas que me quede en casa sola, por qué, por qué no me llevas al partido alguna vez...?», decía una «bonita» y «moderna» canción de los años sesenta. Lo que no podía imaginar la reivindicativa e inocentona cantante de aquel «great hit» es que un día no habría fútbol los domingos. No habría sólo los domingos, queremos decir. Si la muchacha que entonaba aquella melodía hubiera sabido que en un futuro no muy lejano también habría fútbol el lunes, el martes, el miércoles, el jueves, el viernes y el sábado se habría ido de misionera al Polo Norte a cuidar a los pingüinos. Copa del Rey, Champions League, Liga, Copa de la UEFA, Mundial, Mundialito, Eurocopa, los amistosos ... ¡Dios mío, vivimos en Futbolandia!. Pero, como sabemos que hay viciosos insanos y peligrosos a los que todo eso no les basta, aquí va una dosis extra. Eso sí, tendrás que ganártela.

La pregunta

¿Cuántas selecciones nacionales están representadas en *ISS Pro Evolution*?

70
35
54

El premio

Primer premio: un lote de juego completo + polo + balón + toalla para cada uno de los cinco ganadores

Segundo premio: un juego completo para cada uno de los cinco ganadores

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *ISS Pro Evolution*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.



KONAMI SPORTS


KONAMI

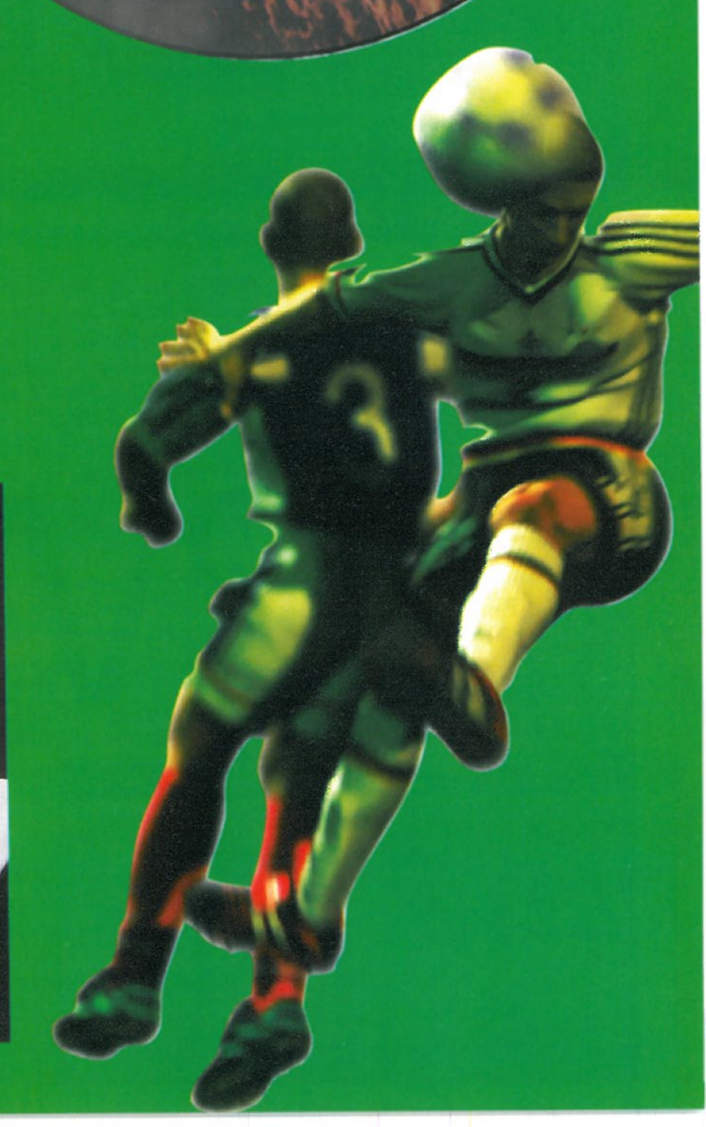

Replay
KONAMI
SAVE


ISS
iss pro evolution











Se trata de la competición
«¿Dónde está la bola?» de *PSMag*. Usando tu habilidad y tu inteligencia, tienes que... Un momento, hemos olvidado barrer la pelota de los pies de ese defensor. El jugador rumano expresa su desacuerdo con la decisión arbitral orinando en el terreno de juego

KONAMI ROMPE LA CINTURA DE *FIFA 2000* Y SE QUEDA SOLO ANTE EL PORTERO...

ISS Pro Evolution

«Konami ha confeccionado un sistema de controles que permite

DISTRIBUIDOR	**Konami**
FABRICANTE	**Konami**
DISPONIBLE	**Sí**
IDIOMA	**Manual en castellano**
PRECIO	**9.490**
NÚMERO DE JUGADORES	**Uno a cuatro**

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
A medio camino entre *FIFA* y *ISS*, *UEFA* te ofrece un juego intrincado y diestros controles

El secreto del rendimiento de un equipo entero está en sus individualidades. Fíjate en la cantidad de goles que ha recibido el Madrid con tanto cambio de portero, o en el bajón que dio el Athlético cuando Kiko se lesionó. Una única pieza dentro de un equipo puede representar la diferencia entre ganar o quedarse a las puertas del éxito. Bienvenidos a *ISS Pro Evolution*.

No te equivoques, la última incorporación a la familia más futbolera de Konami sigue siendo lo mejor que te puede ofrecer PlayStation en el deporte rey. Aún así, en lugar de hacerse clara e incontestablemente con la victoria ante sus rivales *FIFA 2000* y *UEFA -- Champions League*, Konami se ha complicado la vida en el campeonato por el liderazgo. A pesar de su impresionante presentación, de sus toques increíblemente bien animados, de los insuperables chutes y de su cohesivo juego, *Evolution* está plagado del único defecto que ha aquejado a la saga desde su inicio. Igual que pasaba con el anterior *ISS Pro*, *Evolution* ha tenido que pagar un alto precio por la abundancia de imágenes capturadas. Cuando pierden la posesión del balón, los jugadores a menudo se quedan pasmados y luego tienen que recuperar el terreno perdido. Esto hace imposible recuperar la pelota, y cuando te pasa unas cuantas veces, acaba resultando extremadamente frustrante.

En condiciones normales, este pequeño defecto tampoco tendría más importancia, pero el resto de *Evolution* es tan bueno que este problemilla destaca como una jirafa en una reunión de cocodrilos. Especialmente porque cualquier otro aspecto del juego te deja con la boca abierta por su realismo y simplicidad. Konami ha confeccionado un sistema de controles que permite hacer recortes, pases milimétricamente precisos y voleas de decenas de metros. Pero ese único y vital fallo nos hace pensar que el mandato de este juego como rey indiscutible de PlayStation no durará mucho.

Puede que esta crítica suene demasiado dura, pero es que es algo así como dibujar un bigote a la Mona Lisa. Arruina una obra de arte. Por lo demás, *Evolution* roza la perfección. El juego abarca todo el panorama internacional, reune a equipos de todo el mundo y respeta las habilidades y los puntos débiles de cada jugador. Están todos los campeonatos y los torneos de exhibición de costumbre, cada uno de ellos aprovecha al máximo el ambiente creado por el sonido de la grada, y está precedido por escenas de vídeo repletas de banderas, cánticos y estupendas secuencias de presentación de los equipos. Pero *Evolution* no es sólo presentación —toma nota, *FIFA 2000*— también es habilidad; y para demostrarlo nadie mejor que la selección brasileña de los 70.

Teniendo en cuenta la cantidad de movimientos disponibles, hay que agradecer a Konami que haya conseguido mantener los controles a niveles manejables. Los botones superiores del mando sirven para ejecutar los habituales pases, chutes y pases al hueco, mientras que con la cruceta se controla la dirección del pase o se da efecto a la pelota. Esto, de por sí, constituye un estupendo punto de partida para el jugador novato, pero existe, además, un uso adicional de los botones laterales combinado con los controles principales, permite al jugador hacer pases por alto más largos, cruzar la pelota con precisión milimétrica y ejecutar movimientos de superclase.

Este estupendo sistema de controles mejora con el uso, y otorga al jugador el debido control sobre todos los movimientos.

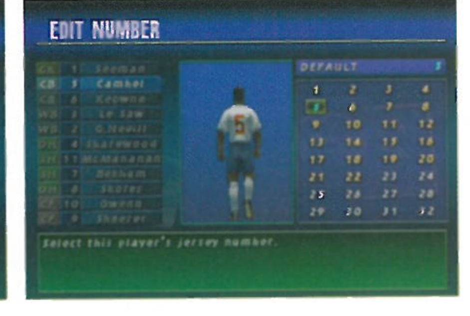




El Manchester United y su intimidatoria táctica Fred Astaire «Nos ponemos el sombrero de copa». Casi puedes hasta oír el sonido del cuero impactando en la cara del jugador, los gráficos son de lo más detallado







Demos la bienvenida a las inevitables opciones «Mr. Potato» para crear tu propio jugador

hacer recortes y pasar con precisión milimétrica»

Normalmente, una pelota al hueco tiene pocas posibilidades de llegar a su destino, pero usando el botón L1 para bombear la bola con más fuerza, puedes coger a los defensas desprevenidos. Y la satisfacción de ejecutar con éxito un pase largo (culminado con un control de cabeza y un chute con el exterior del pie), es incomparable. Esto también pone en evidencia la indiscutible falta de nivel y precisión de *FIFA 2000*.

Evolution establece un nuevo hito en los juegos de fútbol, y su estupendo sistema de controles va a ser difícil de imitar. Por desgracia, su éxito se ve ensombrecido por la omnipresente pérdida de control. Sea como sea, Konami ha vuelto al liderazgo de la Liga PlayStation por méritos propios. Y, filosofías de Valdano aparte, el fútbol es el auténtico ganador...



Otro gol a bocajarro para vergüenza del portero y mayor gloria del delantero. Y ya van dos

CÓMO...

CHUTAR LAS FALTAS COMO RIVALDO



Cuando los jugadores se concentran dentro del área, los iconos de los botones del pad señalan a los atacantes clave...



Puedes entrenar cualquier aspecto del juego, pero los fans más ardientes irán directos a las opciones de práctica de chute de faltas.



Puedes elegir cualquier ángulo desde donde chutar la falta, una barrera defensiva se interpondrá entre la pelota y la portería. Utiliza la cruceta para apuntar con la pelota y darle efecto, pero nunca pases del 55% de la potencia total de chute o la pelota saldrá por encima del larguero.



GRÁFICOS:	Impresionantes. Fluidos, claros y detallados	10
JUGABILIDAD:	Dos niveles de control hacen que el juego crezca contigo	8
ADICTIVIDAD:	Irritaciones aparte, los novatos tendrán mucho que aprender	9

CONCLUSIÓN
Asombroso en todos los aspectos. ISS Pro Evolution recrea a la perfección las habilidades y las tácticas futbolísticas, y sólo decepciona su excesiva dependencia de las imágenes capturadas





Está claro que cuantos más, mejor. Las pruebas de natación y las carreras atléticas resultan muy emocionantes cuando participan cuatro jugadores a la vez. Pero, para intentarlo necesitas un MultiTap y tres colegas

¡PREPARADOS! ¡LISTOS! ¡YA! EL TÍTULO MACHACADEDOS REGRESA A PLAYSTATION...

International Track & Field 2

«Las pruebas nuevas, como el remo, el salto de trampolín, el

DISTRIBUIDOR	Konami
FABRICANTE	Konami
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	9.490
NÚMERO DE JUGADORES	Uno a cuatro

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

INTERNATIONAL TRACK & FIELD
La acción es muy similar, pero no está tan cuidada.

Para triunfar en el mundo del atletismo se requieren años de entrenamiento intensivo, un estado de forma ideal y, según la prueba en la que participes, una técnica perfeccionada gracias a una larga práctica. En este sentido, *International Track & Field 2* resulta una representación muy ajustada de este deporte. La principal diferencia es que aquí lo que se entrena son los dedos y no las piernas. Participando en pruebas de resistencia como el kilómetro a contrarreloj, en el caso del ciclismo o los 50 metros libres, en el caso de la natación, desarrollarás unos músculos digitales que ni sabías que existiesen. Y eso si tienes suerte, porque si eres algo debilucho acabarás con ampollas y esguinces en las manos, lo que no impedirá que quieras seguir jugando.

En total hay 12 pruebas distintas que ofrecen una variedad muy amplia de posibilidades, aunque la mayoría comparten un sistema de control idéntico. La más fácil es la de los 100 metros, en la que lo único que debes hacer es golpear los botones de ◎ y ◎ (que no son configurables). Las otras pruebas, comparadas con ésta, parecen bastante técnicas. Por ejemplo, el salto de potro requiere unos dedos ligeros y hace que las secuencias de botones de *Um Jammer Lammy* parezcan tan sencillas como marcar el número de tu pizzería favorita. Con un poco de práctica y, quizás, con ayuda de algún truco para pulsar los botones con más facilidad (como el uso de un boli o de la manga del jersey), te harás con todos los récords del mundo.

Por desgracia, una vez hayas obtenido todas las marcas posibles ya no tiene sentido seguir jugando con este título, por lo menos tú solo. *International Track & Field* es, sencillamente, un juego social, y cuantos más participéis más os divertiréis, por no hablar de que cuanto más tiempo pase entre prueba y prueba mejor se recuperarán tus pobres dedos.

International Track & Field 2 es muy impactante visualmente, con sus vertiginosos movimientos de cámara, sus repeticiones de la acción y sus *foto-finish* añadiendo estilazo a la ocasión. Los atletas también son fantásticos, y la forma en que están animados consigue dejar en ridículo a la encantadora Lara Croft. Pero no todo son medallas de oro: curiosamente los 110 metros obstáculos, el salto de altura, el triple salto y el lanzamiento de peso no se han incluido entre la larga lista de especialidades en oferta. Tal recorte parece un intento deliberado de Konami de diferenciar este título de su predecesor. Es cierto que las pruebas recién introducidas, como el remo, el salto de trampolín, el salto con pértiga y el ciclismo, son buenísimas, pero la ausencia de las carreras de obstáculos hace que se pierda la sensación olímpica.

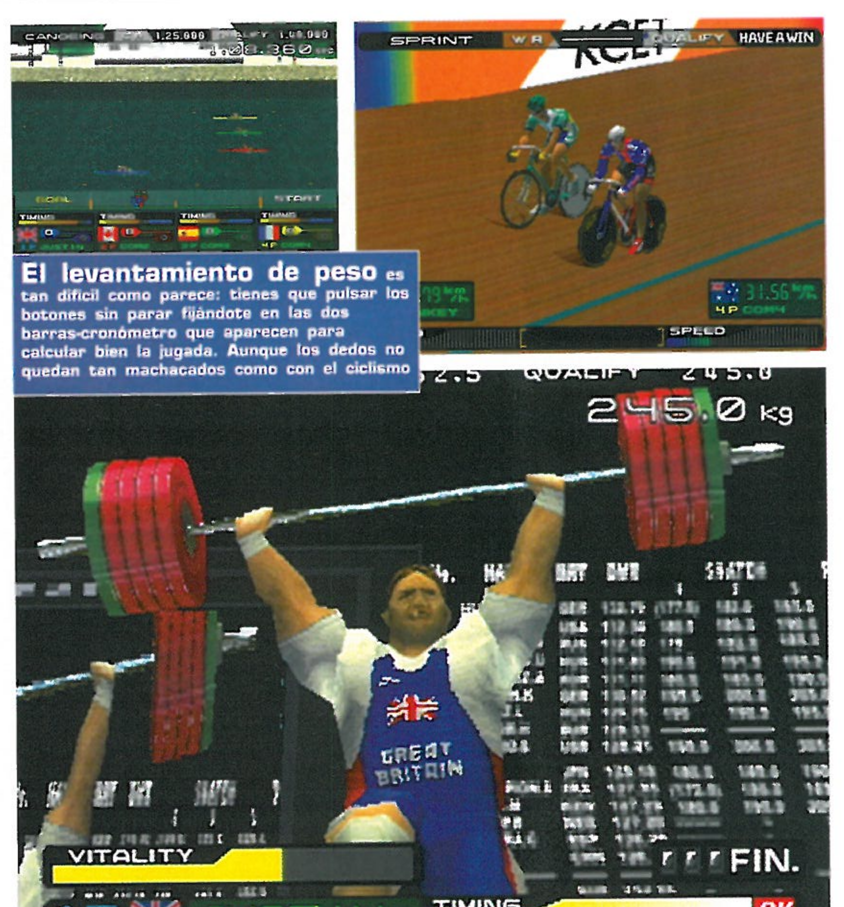
Puede que dedicarte a pulsar furiosamente los botones de ◎ y ◎ no te parezca muy divertido, y la verdad, si estás jugando







El remo es una de las pocas pruebas que se basa más en el ritmo que en la velocidad. Va bien para descansar después de participar en especialidades como el ciclismo, la natación o el lanzamiento de jabalina



El levantamiento de peso es tan difícil como parece: tienes que pulsar los botones sin parar fijándote en las dos barras-cronómetro que aparecen para calcular bien la jugada. Aunque los dedos no quedan tan machacados como con el ciclismo

CÓMO...

EJECUTAR UN SALTO DE TRAMPOLÍN PERFECTO



Selecciona en la lista la prueba que quieres ejecutar, tomando nota de la dificultad. Eso determina la velocidad en que se moverá la barra-cronómetro en la siguiente fase de la prueba.



Para la barra-cronómetro en el punto máximo, de esta manera, garantizas que tienes todo el tiempo disponible para golpear los botones y ganar más altura al saltar del trampolín. Si fallas perderás puntos.



Golpea repetidamente ◎ y ◎ para ganar altura hasta que la nadadora empieza a saltar. Ahora, tú decides dónde parar la flecha giratoria para determinar el ángulo de entrada.

salto con pértiga y el ciclismo, son buenísimas»

solo no lo es demasiado. Pero, si reúnes a unos cuantos coleguillas y os hacéis con un MultiTap y un par de cervezas, tendrás *International Track & Field 2* en todo su esplendor. Pocos juegos para PlayStation son tan competitivos, agotadores y, por desgracia, tan necesitados de la presencia de otros amigos para disfrutarlos.

Debido a ese concepto de juego para varios, *International Track & Field 2* puede considerarse el *Bomberman* de los simuladores deportivos: es soso jugado a solas, pero sublime si se comparte con otra persona. Dicho esto, hay que añadir que eso no es una razón suficiente para comprarse un MultiTap, pero si tienes la suerte de tener alguno cerca de tu PlayStation y tienes amiguetes dispuestos a aceptar el reto, *International Track & Field 2* es una buena opción. Ten a punto las tiritas...



El lanzamiento de martillo es una de las pruebas más difíciles de dominar, ya que se requiere pulsar bien los botones y ajustar el tiempo con precisión



GRÁFICOS:	Atletas detallados y muy bien animados en un estadio espectacular	8
JUGABILIDAD:	Jugando solo no vale nada, pero con los colegas es genial	6
ADICTIVIDAD:	Pero, más pronto o más tarde, tus colegas se cansarán	6

CONCLUSIÓN
Se han introducido algunas pruebas nuevas y se han eliminado pruebas clásicas, pero la principal mejora respecto al primer juego está en los gráficos





Las misiones son tan variadas como destruir torres de control, proteger convoyes de cargamento, intervenir en una operación de pirateo espacial antes de que venga la poli, destruir un transporte...





La escolta de naves es una de las misiones más divertidas del juego: enemigos por todas partes, tú disparando como un poseso, los cargos pidiendo ayuda por radio...

¿LA TERCERA PARTE? SI CREÍAS QUE YA ESTABA TODO INVENTADO, ESPERA Y VERÁS...

Colony Wars: Sol Rojo

«El sistema de control y la interfaz son parecidas a las de *CW: Vengance*»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Psygnosis
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.490
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A....

OMEGA BOOST
Un *shoot 'em up* del espacio frenético y divertido, pero arcade. Un juego capaz de enganchar por igual a los amantes de los *shooters* y de las aventuras espaciales, con un sistema de control sencillo, preciso e intuitivo.

Los chicos de Psygnosis nunca se dan por vencidos. Esta vez han decido rizar el rizo con *Colony Wars: Sol Rojo,* la tercera parte de la saga de aventuras espaciales más famosa de PlayStation. En esta ocasión, la historia nos introduce en la piel de Valdemar, un mercenario espacial al estilo Han Solo (*Star Wars*). Valdemar se verá alistado en contra de su voluntad en las filas de la Resistencia para investigar las oscuras intenciones de unas poderosas naves llamadas «Red Sun». Las Red Sun se acercan hacia la Tierra con intenciones supuestamente pacíficas, pero no hay que fiarse...

La mecánica del juego se ha recreado conforme a la peculiaridad del personaje, un mercenario que trabaja por dinero. Así, a diferencia de lo que sucedía en los juegos anteriores, esta vez podrás elegir entre misiones diferentes en función de lo que vas a cobrar por ellas, y no será necesario superar todos los niveles para avanzar en la historia. Después de cada campaña conseguirás una serie de créditos en función de lo bien que lo hayas hecho, y podrás invertirlos en mejorar tu nave con otras armas —hasta un total de 32—, fuselajes reforzados y piezas. Incluso podrás comprar nuevas naves, ya que hay hasta ocho diferentes.

El sistema de control y la interfaz son, más o menos ,iguales que en *CW: Vengance*. La nave puede resultar algo complicada de manejar al principio, si no conoces los juegos anteriores, pero cuando te acostumbras puedes llegar a realizar maniobras increíbles sin esfuerzo. El problema sigue siendo el radar, que da problemas para orientarse sobre la posición de los enemigos. Es muy complejo, ya que sitúa los elementos de forma tridimensional, y sólo resulta útil en las misiones atmosféricas, donde todos los enemigos están, más o menos, al nivel del suelo. En algunos niveles tampoco tienes del todo claro cuál es tu misión, y puedes pasarte una eternidad deambulando por ahí hasta caer abatido por un ataque enemigo inesperado. Con un radar más sencillo y objetivos más fáciles de encontrar y entender, el juego habría resultado mucho más adictivo y divertido.

Lo mejor de *CW: Sol Rojo* son los gráficos, especialmente en las misiones atmosféricas. Recuerdan mucho a *Rogue Squadron* —el juego de *Star Wars* para PC y N64—, pero son, sin lugar a dudas, lo mejor de todo el juego. Más misiones, más armas, más naves y más de todo, pero... también un poco más de lo mismo. Un juego completo y bien presentado, mejores gráficos (alta resolución, con geniales efectos de luz) y los mismos fallos de siempre. El sonido ahora es Dolby Surround, con una BSO orquestal imponente, pero no lo disfrutarás como es debido si no tienes la consola enchufada a un equipo de última generación.



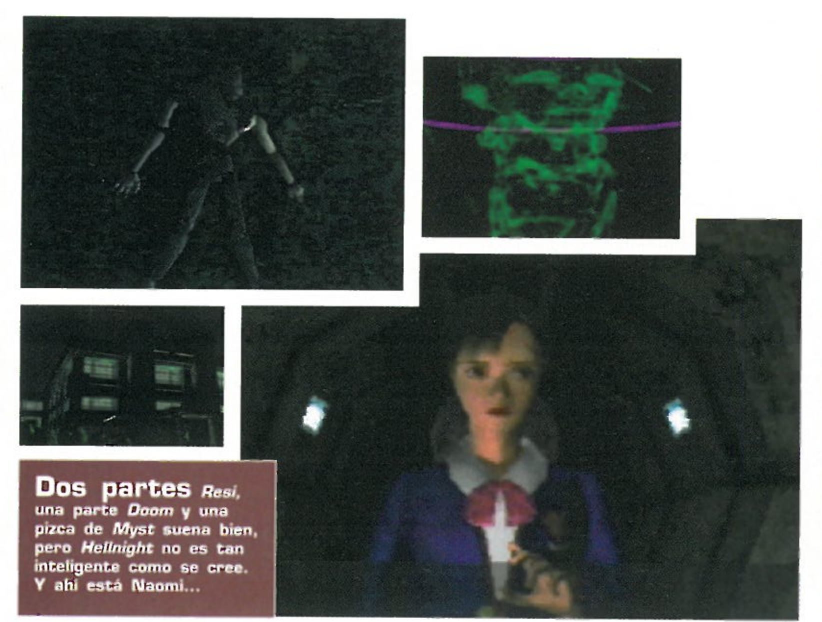
VEREDICTO

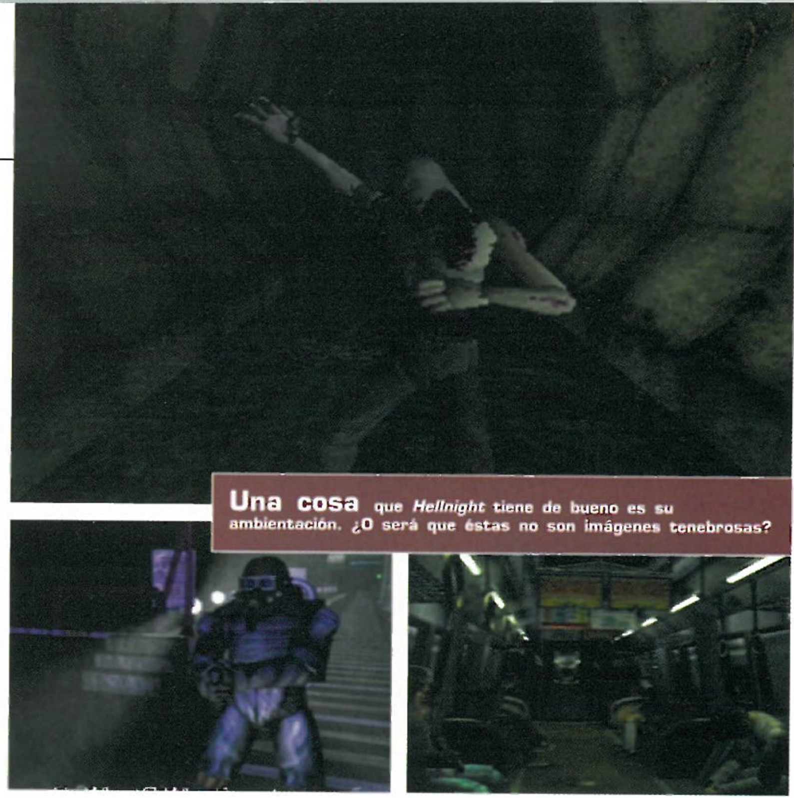
GRÁFICOS:	Fluidos, en alta resolución y con geniales efectos de luz	9
JUGABILIDAD:	El radar da bastantes problemas...	7
ADICTIVIDAD:	Completo, pero no tan inteligible y divertido como *Omega Boost*	7

CONCLUSIÓN
El mejor de la serie, pero no mejora a sus antecesores tanto como debería.Los gráficos son mejores, pero mantiene los mismos fallos que la primera entrega



SOBRE 10


Dos partes *Resi*, una parte *Doom* y una pizca de *Myst* suena bien, pero *Hellnight* no es tan inteligente como se cree. Y ahí está Naomi...


Una cosa que *Hellnight* tiene de bueno es su ambientación. ¿O será que éstas no son imágenes tenebrosas?

PASILLOS, AYUDANTES, MONSTRUOS LENTOS... ¡ESPELUZNANTE DE VERDAD!

Hellnight

«Llegas a una ciudad subterránea poblada por marginados»

DISTRIBUIDOR	Konami
FABRICANTE	Atlus
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	8.490
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

DINO CRISIS
Una persecución de monstruos con sabor jurásico

Por tradición, los videojuegos han puesto nuestros pulsos a prueba sin preocuparse, de verdad, por ninguna otra de nuestras funciones. Claro que, con el crecimiento de PlayStation, todo eso ha cambiado. Juegos como *Resident Evil* y *Dino Crisis* han demostrado que mojarse los pantalones puede resultar tan adictivo como entumecerse los dedos. De todas formas, el horror de supervivencia ha estado demasiado tiempo obsesionado con los impactos de la cámara fija de *Resi*. Sólo el *Silent Hill* de Konami ha intentado desarrollar el género. Hasta hoy. Ahora, Konami intenta llevar el horror un poco más lejos con *Hellnight*., un juego que desafía las clasificaciones.

Surgido con dos partes *Resi*, una parte *Doom* y una parte *Myst*, es algo único. Eres un «poli» desarmado en una especie de neo-Tokio a lo *Blade Runner*, y te ves atrapado bajo tierra después del ataque de una horripilante cosa mutante. Debes proteger a Naomi, una joven que desempeña el papel de asistente del *Doctor Who*, o sea, explica todo lo que está ocurriendo y grita siempre que el momento lo requiere. Esa criatura te persigue por las cloacas y así llegas a una ciudad subterránea poblada por marginales juveniles. ¿Será una maniobra del gobierno?

Hellnight es una rara mezcla de estilos. La sección del juego en que andas deambulando está hecha en tiempo real, desde una perspectiva de primera persona. Luego, la acción se congela para dar vía libre a una serie de personajes trágicos que se mantienen estáticos y conversan contigo. Cuando entras en las habitaciones, aparecen imágenes preparadas para que las registres con minuciosidad, en busca de equipamiento y pistas que te ayudarán a completar el argumento. Por suerte, todos estos procedimientos se ven animados en todo momento por la amenaza del monstruo. Hay que felicitar a Atlus por su intento de hacer algo diferente en *Hellnight*. Como experimento de terror resulta bastante efectivo: huyes en estampida por pasillos sin fin, con la bestia pisándote los talones. Sus pesados pasos, que se arrastran, no paran de golpear tu *pad*. Sin embargo, ¿no tiene Atlus habilidad suficiente para incluir algunos personajes animados o para hacer tridimensionales las localizaciones que no son pasillos?

Además, una vez descubierta la desconcertante y laberíntica estructura, *Hellnight* resulta tan lineal que casi deprime. Esto no importaría mucho si consiguieras meterte de verdad en el juego, pero, por desgracia, la ambientación se echa a perder debido a unos valores de producción bajos y a algunas partes integrantes que no acaban de cuajar. En resumen, *Hellnight* es un juego que insinúa el potencial del videojuego de horror, pero en realidad no lo pone en práctica.

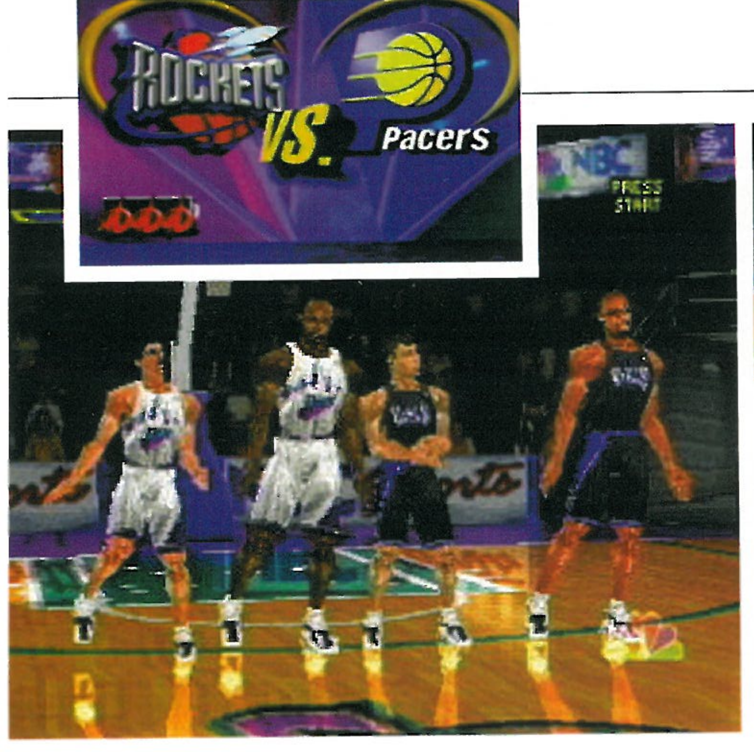
PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Algunas localizaciones ideales para 3D se echan a perder en 2D	5
JUGABILIDAD:	Una mezcla extraña que nunca acaba de cuajar	6
ADICTIVIDAD:	Amplia pero lineal	6

CONCLUSIÓN
A veces asusta, pero en general se trata sólo de confusión. *Hellnight* intenta algo nuevo, pero no presta suficiente atención a las cosas básicas. La pobre ejecución y el argumento lineal le restan puntuación.



SOBRE 10







Este juego, con sus enormes cabezas y mayores mates, no es para puristas del baloncesto. ¿Te gustan las otras locuras similares de Midway: *NFL Blitz 2000* o *Ready 2 Rumble*? Entonces este juego es para ti



Sin miedo podemos decir que la realidad ha abandonado la pista, con tiempo de sobra para hacer que el Dr. J llore de envidia



MIDWAY NOS PROPONE MÁS BALONCESTO Y NO SALE MAL PARADO

NBA Showtime

«Se enfatiza la acción arcade más que el juego realista»

DISTRIBUIDOR	Infogrames
FABRICANTE	Midway
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	8.490
NÚMERO DE JUGADORES	Uno a cuatro

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

NFL BLITZ 2000
Otra locura de Midway, aún mejor, sobre fútbol americano multijugador

Los juegos de baloncesto no suelen *viajar* bien. Los jugadores europeos, atiborrados de simulaciones de fútbol hasta que les sangran los ojos, no tienen tiempo para un juego donde dos equipos de hombres altos intentan lanzar una pelota de mucho rebote y meterla en una canasta agujereada. De todas formas, los americanos no sacan jugo suficiente a sus gigantes con pelota de altos vuelos, y así muchos de los juegos de baloncesto acaban teniendo una recepción indiferente en Europa.

Muchos de estos juegos provienen de Midway, a través de su ya prolongada exclusiva *NBA Jam*. *NBA Showtime* es, en esencia, *NBA Jam CVXIII*, lo que significa que estamos ante un juego de baloncesto dos a dos y de ritmo rápido, donde se enfatiza la acción arcade exagerada más que el juego realista *stat-ridden*. Además, *Showtime* mantiene la tendencia que caracteriza a *Jam*, de sobrecargar el juego con absurdos personajes ocultos. A los que desean complacer a las masas les gustan los tipos con cabezas enormes, y las mascotas del equipo son especialmente llamativas.

Tales payasadas pueden resultar sorprendentes para cualquiera que esté acostumbrado a las simulaciones serias de deporte en formato electrónico. La primera finalidad de *Showtime* es, en el mejor de los casos, minimalista, y las opciones virtuales, inexistentes. No te molestes en buscar listas clasificatorias o modalidades de competición porque podrías pasarte la vida en el empeño. *NBA Showtime* es un juego de baloncesto sólo para partirse de risa. Sus timbres y silbatos están bien escondidos en el interior del juego.

La falta de detalles queda más que compensada con las movidas espectaculares, la rapidez de acción y las bromas que te proporciona el modo multijugador. Si tú y tres colegas más podéis engancharos a una PlayStation, os encontraréis participando en uno de los mejores juegos multijugador de deporte que existen. Puede que sea sólo dos a dos, pero esta falta de jugadores ayuda a limitar la confusión y a incrementar la competitividad esencial.

Sin embargo, *NBA Showtime* tiene también sus defectos. Los gráficos, en particular, son macizos y mucho menos suaves que en otros juegos de baloncesto. Tal vez se ha sacrificado el detalle en favor de la velocidad y la jugabilidad, pero si a esta falta de detalles le añadimos la simpleza de objetivos del juego, veremos que resulta algo descuidado.

Aún así, si no te importa sacrificar el aspecto en el altar de la acción y consigues abandonar tus prejuicios con el baloncesto, tendrás tu recompensa: un juego de deportes frenético y divertido que te proporcionará una atrevida juerga llena de emociones, y que deja las formalidades para los americanos.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Algo rígidos, aunque tienen suficiente rapidez	6
JUGABILIDAD:	Rápida y frenética, aunque le faltan complementos	7
ADICTIVIDAD:	Toneladas de secretos por descubrir	7

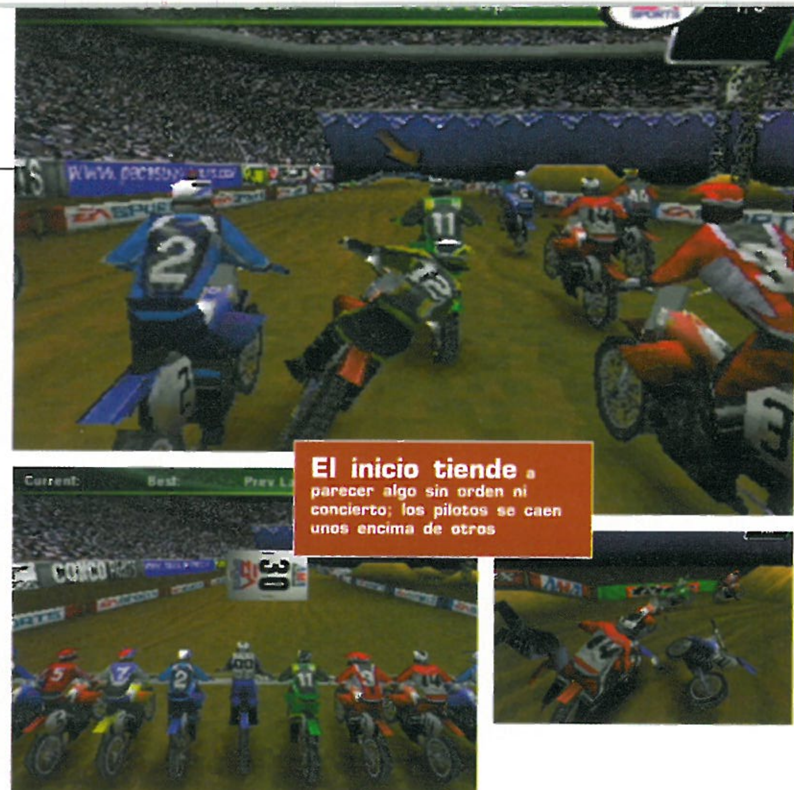
CONCLUSIÓN
Si, por un lado, le faltan opciones realistas y gráficos más perfeccionados, gana, por otro, en jugabilidad y risas. *NBA Showtime* es uno de los juegos multijugador más divertidos que existen





Realizar trucos en plena ruta ofrece una completa variedad de formas de caerse de la moto

No importa que hiles fino con las opciones, este juego se funde



El inicio tiende a parecer algo sin orden ni concierto; los pilotos se caen unos encima de otros

TODAS LAS EMOCIONES Y CAÍDAS DEL SUPERCROSS. BUENO, AL MENOS LAS CAÍDAS...

Supercross 2000

«Aunque te ladees tu moto gira como una vaca herniada»

DISTRIBUIDOR	EA
FABRICANTE	EA
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	7.490
NÚMERO DE JUGADORES	Uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

Ofrece el tipo de diversión tumultuosa que suele faltar en las simulaciones de carreras de motos

Lanzarte hacia el cielo montado en un ruidoso artefacto de dos ruedas debe ser algo trepidante. Si descontamos las posibilidades de algunos puños partidos, unos cuantos peronés fracturados y otras tantas lesiones de columna, el motocross tiene que ser, sin duda, uno de los deportes de motor más emocionantes que existen.

Hace falta un juego de este calibre para darse cuenta de que el motocross en videojuego podría resultar genial, precisamente porque *Supercross 2000* no tiene nada de genial. Al parecer, está en tantas tiendas especializadas sólo para acabar con tus esperanzas, a golpes de decepción.

¿Qué es lo más importante que puedes hacer con una moto? Girar. Pues esa función básica resulta una chapuza, porque la mecánica del juego es una porquería. Toma una curva cerrada y verás que, aunque al conducir te ladees como en una super moto, ésta gira como una vaca herniada. No es realista, y lo que es peor, *Supercross 2000* ni siquiera tiene un buen juego, te sientes engañado por una física muy pobre a cada curva que intentas tomar.

Del mismo modo, las reacciones de la moto y del piloto a las fuerzas que actúan sobre ellos no resultan creíbles, ni tan espectaculares como podrían ser. Cuando sale mal una pirueta atrevida, deseas ser aniquilado dando tumbos a gran escala. Lo que no quieres es una exhibición de física nefasta. Si te vas contra un muro a toda velocidad, lo único que ocurre, con demasiada frecuencia, es un chirrido y una parada súbita. En cambio, si por accidente le das a otra moto a baja velocidad es fácil que saltes por los aires como una muñeca de trapo. No tiene el más mínimo sentido; es demasiado frustrante. Los dos modos principales del juego se basan en la carrera y el estilo libre. Lo más probable es que te pases gran parte del tiempo en el estilo libre porque la carrera puede resultar desmoralizadora. Y si no, intenta hacer la pista más estrecha jamás vista con un círculo de viraje de petrolero. O mejor, ni lo intentes.

El estilo libre ofrece más emociones. Aunque por poco tiempo. Pronto te cansarás de la limitadísima variedad de maniobras y trucos. Y el inevitable reportaje de la carrera, que tanto aparece en las simulaciones deportivas de EA, será suficiente para que muerdas tu mando de desesperación.

Ni siquiera las opciones de selección de pistas, pilotos y equipo para la moto rediemen a *Supercross 2000*. La pobreza del dibujo elimina toda posibilidad de diversión. Hazte un favor y evítalo a toda costa, si puedes. ■



VEREDICTO

GRÁFICOS:	Cumplen su función, a su destartalada manera	6
JUGABILIDAD:	Decepcionante, debido a unos descuidos del todo irritantes	4
ADICTIVIDAD:	Bueno para jugar y mosquearse durante una hora. Recuérdalo	2

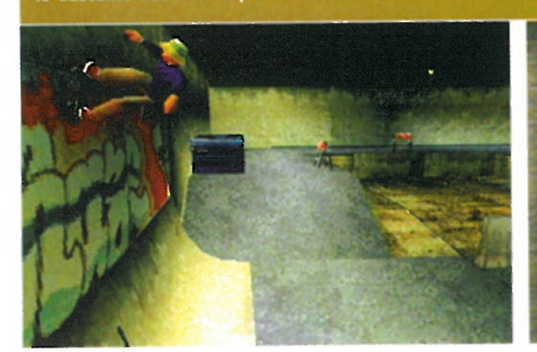
CONCLUSIÓN

Supercross 2000 fracasa como juego de carreras y como juego de acrobacia debido a la pobreza de su diseño. Resulta muy decepcionante. Un consejo: evítalo, aunque seas un auténtico fan del motocross





A medida que vas avanzando por el juego tendrás que ir aprendiendo nuevos métodos y movimientos más difíciles, como el wall ride, hasta que tu personaje sea lo bastante hábil como para hacerlos todos









Incluso aunque encuentres una zona de alta puntuación como esta serie de rampas, es importante que te muevas por el nivel

CUALQUIER COSA QUE PUEDAS HACER, YO PUEDO HACERLA MEJOR... INCLUSO SI TE LA PEGAS

Thrasher Skate & Destroy

«Uno se siente satisfecho cuando consigue hacer una acrobacia»

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Z-Axis
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	8.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A....

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Si eres un skater, échale el guante a este simulador arcade la mar de entretenido

Actualmente no se puede hablar de un juego de monopatines sin referirse a *Tony Hawk's Skateboarding*, el mejor juego de *skateboard* para PlayStation hasta el momen-to. Este descarado arcade ha hecho posible lo imposible, factible un *ollie* y alcanzable el *rocket* (para mayor regocijo nuestro). Pero... ¿queda algo más? ¿Existe acaso un planteamiento distinto y mejor? Tal vez ese juego sea *Thrasher Skate & Destroy*.

La jugabilidad de *Thrasher* es de lo más normal; conducir a un patinador por los distintos niveles consiguiendo puntos según las acrobacias realizadas en un determinado lapso de tiempo. Para completar un nivel deberás huir de un policía que te persigue. Avanza a través de los niveles, alcanza acuerdos con patrocinadores y conviértete en el mejor *skater* de la historia (o algo parecido). Si quieres un poco de originalidad, prueba el modo para dos jugadores, donde los participantes se enfrentan, no para ver quien logra la mejor acrobacia, sino para conseguir el accidente más espectacular y peligroso. Divertidísimo. Pero lo que verdaderamente importa es la sensación que se tiene al patinar.

Los desarrolladores han ignorado la opción más sencilla de decantarse por una acción tipo arcade y han buscado un enfoque más cercano a la simulación. Esto significa que es necesaria mucha práctica para que el patinador llegue a realizar una acrobacia.

Cualquiera que espere marcarse un 1080 con *kickflip* y deslizamiento por la barandilla simplemente apretando los botones al azar lo tiene más que crudo. Pero *Thrasher* recompensa tus esfuerzos. Si le dedicas cierto tiempo, muy pronto podrás deslizarte por las paredes, hacer rotaciones y aterrizar sin problemas. La guinda la pone la banda sonora, repleta de clásicos de los ochenta. Y no nos referimos a Spandau Ballet o cosas por el estilo, sino a música de la calle. Las canciones de Public Enemy, The Sugarhill Gang y Grandmaster Flash le dan a *Thrasher* una atmósfera callejera incomparable.

No obstante, aunque *Thrasher* supone un excelente intento de crear un simulador de *skateboard*, queda lejos de la perfección. Los controles son algo desconcertantes, y los incómodos ángulos de cámara pueden hacer que aterrizar bien sea una tarea harto difícil. Aun así, *Thrasher* es precisamente lo que debería ser un juego de monopatines: una prueba de destreza manual y, sobre todo, una diversión continua. Te llevará tiempo y esfuerzo conseguir sacarle algo, pero la recompensa vale la pena.

A cualquiera que pensara que *Tony Hawk's* era pura fantasía arcade le encantará *Thrasher Skate & Destroy*. Es tope, tío.



VEREDICTO

GRÁFICOS:	Capaces de reproducir el toque *skater*	7
JUGABILIDAD:	Al principio resulta difícil, pero acaba valiendo la pena	8
ADICTIVIDAD:	Muchas acrobacias que aprender y circuitos donde patinar	8

CONCLUSIÓN
Un juego excelente, que sin embargo no brilla a la misma altura que *Tony Hawk's Skateboarding*. Si te esfuerzas y practicas a conciencia muy pronto te convertirás en un adepto a esos deslizamientos por las paredes



8 SOBRE 10





Esos malvados espantapájaros son unos rivales bastante ineptos, aunque vengan en bandada



Hay que tener agallas para meterse en el terreno de Jackal



Exhibe el exótico estilo de los ninjas si empiezan a molestarte sus saltitos y sus sablazos. Qué sucederá...

EL EXTREMO ORIENTE UNIDO AL SALVAJE OESTE EN UNA MÍSTICA COMBINACIÓN DE ESPADAS Y PISTOLAS

Rising Zan: The Samurai Gunman

«Es un popurrí de muchos otros juegos para PlayStation...»

DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	Virgin
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

TENCHU
Una sensación parecida pero más cuidada, con más aventuras y mejor diversión

Por fin juntos: los sables y las pistolas. Te presentamos al señor Zan: nació en un asqueroso pueblo del Oeste, al cabo de unos años se trasladó a Japón y complementó su habilidad como pistolero con las honorables enseñanzas de un misterioso maestro samurai. Luego, volvió a su patria chica, que encontró dominada por una extraña banda formada por criminales ninja y luchadores de madera (parecidos a aquel tipo que salía en *Tekken*). Era momento de acabar con los canallas a base de disparos y tajos.

¿Te parece buena idea? La verdad es que podría haber estado bien. *Rising Zan: The Samurai Gunman* es un popurrí de muchos otros juegos para PlayStation, modelados según una forma nueva, bella pero desequilibrada. Se trata, esencialmente, de un *Tenchu* menor, con otro escenario y con más armas. Su origen japonés se hace patente en el énfasis puesto en los interludios de la historia, al estilo juego de rol (corpulentos villanos repitiendo con voz siniestra: «Eres mejor de lo que creía, chico. Ahora prepárate a morir...»), y en algún curioso intento de conseguir un impacto dramático («Prepárate para enfrentarte... ¡al Superhombre de madera!»).

Pero, más allá de la variedad de opciones a base de espadas y pistolas, el estilo de lucha se asemeja más a la imprevisibilidad de *Tomb Raider*. No obstante, si logras vencer la tentación de limitarte a machacar botones e intentas encadenar los movimientos con cierta originalidad, Zan puede ganar más puntos que le harán ganar velocidad y fuerza en la espada. Además, la acción está repleta de un humor violento muy interesante como, por ejemplo, los exagerados chorros de sangre que surgen de un malo al que la espada acaba de rebanar por la mitad. En general, los niveles son bastante lineales y las misiones van del previsible Véte-de-A-a-B-y-cárgate-todo-lo-que-veas a acciones más complicadas en las que hay que resolver puzzles. Esta falta de homogeneidad de *Rising Zan* es lo que más nos decepciona. Los aficionados acostumbrados a juegos más complejos, como *Metal Gear Solid*, *Syphon Filter* o *Medal Of Honour*, no podrán evitar pensar que éste está muy por debajo de sus posibilidades. La impresionante sensación de velocidad y acción se ve empañada por unos gráficos confusos y una 3D abrupta. Es más, por culpa de la falta de precisión del sistema de control, para atravesar las secciones del juego en las que hace falta saltar hay que recurrir al método de ensayo y error, por lo que avanzar se convierte en una pesadilla.

Virgin ha intentado, al menos, ofrecer algo nuevo, pero a pesar de la sensación de novedad, del excelente argumento y de algunos ocasionales destellos de brillantez, *Rising Zan* no es nada del otro mundo.

PlayStation Magazine VEREDICTO

- GRÁFICOS: Son fluidos pero las texturas son flojas y la sensación es de poca calidad **5**
- JUGABILIDAD: Inmediata y accesible, pero demasiado monótona **5**
- ADICTIVIDAD: Gracias a la opción de guardar puedes tomártelo con calma **5**

CONCLUSIÓN
El fallido intento de mezclar detalles interesantes como la sangre y el curioso lenguaje queda empañado por una acción demasiado elemental y unas imágenes demasiado pobres



SOBRE **10**



JUEGO DE CARTAS INTERCAMBIABLES



¡Descubre las cartas para jugar y coleccionar!



Para más información:
Tel : 902 240 149
magic_sp@seker.es









El gruñido de los dinosaurios da el pego, pero todos los movimientos son muy similares. ¡Lo que necesitas es variedad!

La embestida inferior es efectiva, pero resulta algo aburrida. Repítela contra tus desafortunados oponentes si quieres conseguir una muerte rápida

UNA CRUEL CRIATURA SE ENCARGA DE NUESTROS VIEJOS AMIGOS PREHISTÓRICOS



Warpath: Jurassic Park

«Los dinosaurios ajustan las cuentas con sólo una idea en la cabeza: matar»

DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
FABRICANTE	Electronic Arts
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A....

PRIMAL RAGE
Antiguo *beat'em up* de dinosaurios que resulta tan primitivo como sus combatientes

Junto a su inexplicable cariño hacia los Furbies, el romance entre niños y dinosaurios no parece estar en peligro de extinción. Sin duda, impulsado por el reciente éxito de Beeb a la hora de convertir a estos pobres reptiles en un lucrativo *boom* y estampando su imagen a diestro y siniestro, *Warpath* llega como una apuesta segura para conseguir un triunfo comercial (que no crítico) parecido.

Aunque parezca irónico, la revolucionaria serie *Walking with Dinosaurs* relega el disoluto filme de Dreamworks al estado de mediocre dinocalderilla. Cuando ya has visto la serie, la emoción de combatir con los dinosaurios se convierte en poco más que una delicada excitación. Mientras que en muchos documentales los científicos nos presentaban a nuestros escamosos precursores como animales nobles, familiares y herbívoros, a la par que carroñeros, egoístas y predadores, en *Warpath* los dinosaurios se ajustan las cuentas los unos a los otros con sólo una idea en la cabeza: matar. Quizá se trate del cometido normal para los *beat 'em up* del mundo entero, pero se tendría que haber aprendido la lección impartida por el aburridísimo *Primal Rage*.

El problema reside en la limitada variedad de movimientos de los dinosaurios: un penoso revoltijo de cabezazos, trallazos y golpes de cola que dejarán a los más expertos en el tema con la boca abierta de asombro ante la falta de autenticidad. Sin embargo, la falta de credibilidad no es el único motivo que te pondrá de los nervios. Estamos ante una combinación explosiva: la creación de *Warpath* se tiñe de una sobrecogedora falta de imaginación y una completa ausencia de conocimiento específico del género. Hay muy pocas diferencias entre los movimientos especiales y, en ocasiones, el ángulo de cámara cambia a una visión semi-elevada que te deja fuera de juego completamente. Además, el tamaño de los combatientes es demasiado grande en relación con los escenarios y todos los combates empiezan del mismo modo: las bestias lanzando gruñidos morro contra morro (sí, literalmente). Hay poco espacio para maniobrar y la acción degenera, invariablemente, en un frenesí de mamporros al azar.

En cuanto a la parte positiva, como mínimo los efectos visuales dan en el blanco. Los dinosaurios son flexibles y de una textura fenomenal, y las localizaciones (aunque demasiado pequeñas) recuerdan a las películas. Es de recibo felicitar a la persona que haya pensado en la opción del archivo semieducacional que permite consultar datos del mundo de los dinosaurios y visualizarlos con distintas pieles.

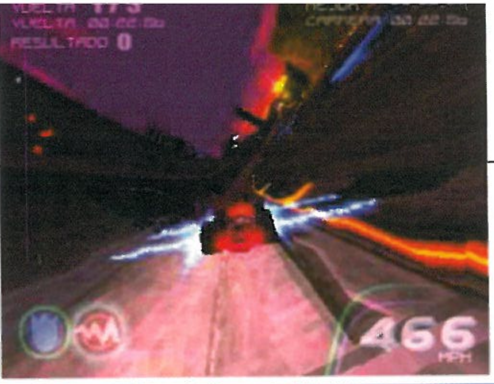
PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Texturas escamosas apropiadas y animación suave entre movimientos	8
JUGABILIDAD:	Dale caña a los botones hasta que te duelan los dedos.	5
ADICTIVIDAD:	Los secretos te mantendrán enganchado durante unas semanas	4

CONCLUSIÓN
No vale la pena que malgastes tu tiempo en un *beat'em up* tan insípido. *Warpath: Jurassic Park* es una lección magistral sobre cómo hacer que un *beat'em up* siga una forma fija y tener pocos amigos



4 SOBRE 10









Las armas son una de las mejores bazas de *RS2*. Algunos coches pueden utilizar hasta un total de doce distintas, y todas producen unos efectos gráficos espectaculares

Los primeros niveles son pistas muy llanas y sencillas, sin demasiadas curvas y con objetivos fáciles a los que disparar; pero luego la cosa se complica mucho, mucho, mucho...

ATACA, DESTRUYE, CORRE Y GANA. EL ENEMIGO NO PERDONA



Rollcage Stage 2

«Ya sabes que lo importante no es participar, sino destruir»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Psgnosis
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A....

ROLLCAGE
El juego original es igual de divertido que la segunda parte, con menos armas y circuitos pero con una banda sonora mucho mejor y menos oscuridad

Hace casi un año, Psygnosis nos sorprendió con *Rollcage*, un juego de carreras futurista que rompía todos los esquemas para ofrecer algo completamente diferente a *WipEout*: coches con ruedas enormes capaces de disparar dos armas a la vez, correr por paredes y techos, circular tanto boca arriba como boca abajo... Y claro, cuando un juego tiene éxito, se convierte en el primero de una serie. Aquí está la prueba: *Rollcage Stage 2*.

¿Habrá logrado Psygnosis superarse a sí misma, como hizo con la tercera entrega de la saga *WipEout*? Bueno, la verdad es que... no. Esta segunda parte incorpora algunas novedades interesantes: más armas, más coches, más pistas y más ligas, pero no ha solucionado las carencias del primer *Rollcage*, que permanecen intactas y parecen aún más graves ahora que hace un año.

El primer detalle novedoso que nos encontramos en *RS2* es el modo «Total Racing». Consiste en correr hacia la meta lanzando ataques sobre tus adversarios para conseguir más puntos y, al final, se puntúan la posición de llegada y los ataques contra tus contrincantes. De este modo, si eres bueno con las armas no necesitarás llegar el primero para ganar; y del mismo modo, ir primero no es garantía de victoria. Ya sabes que lo importante no es participar, sino destruir.

En *RS2* cada coche que consigues tiene la capacidad de emplear más y mejores armas. Todos tienen dos cargadores, como en el primer juego, pero las armas que puede disparar cada vehículo no son siempre las mismas. A mejor coche, más velocidad, más resistencia y mayor poder ofensivo. Al principio del juego los coches disponibles sólo pueden disparar cuatro armas diferentes, pero a partir de la segunda liga pueden emplear hasta un total de doce. Con todo, esperábamos que Psygnosis aprovechara esta oportunidad para enmendar los errores del título original. Y no ha sido así. Sigue siendo demasiado fácil perder el control del coche; el botón «Círculo» rectifica tu trayectoria cuando tienes un accidente, pero tarda demasiado en hacerlo; los escenarios son más grandes, bonitos y detallados, pero la mayoría de las veces también demasiado oscuros... No hay desperfectos en los coches, algo ciertamente molesto en un juego basado en la destrucción. Tenemos más armas y motivos para usarlas, pero sólo sirven para hacer que tus adversarios pierdan tiempo, y no energía. No es muy divertido disparar como un poseso a tus contrincantes cuando sabes que son indestructibles.

RS2 es más largo, variado y completo que el original, pero no más divertido. Las novedades no son suficientes para justificar su compra si ya tienes *Rollcage*, a no ser que lleves un año esperando para correr por nuevos circuitos.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Efectos y escenarios preciosos, pero demasiada oscuridad	7
JUGABILIDAD:	Pierdes el control del coche constantemente	6
ADICTIVIDAD:	Si conduces sin complicarte la vida con las armas, mucha	7

CONCLUSIÓN
Un juego de carreras divertido y adictivo que, desgraciadamente, sólo ofrece más de lo mismo. La única diferencia con el original es que es más largo y completo





A los gráficos y a las pantallas de opciones no les habría ido mal un poco más de atención y algún que otro retoque final



«¿Y la señorita Jones? Asegúrese de que este sobre marrón llega a manos de Two-Jags Prescott por la mañana...»

Pues sí, puedes hacer que las vías pasen junto a las ventanas de los dormitorios. Je, je, je

PUEDE QUE SEAS UN MEGALÓMANO, PERO... ¿PUEDES CONSEGUIR QUE LOS TRENES PASEN A SU HORA?

Railroad Tycoon II

«Un material de primera para ser un magnate del transporte y los negocios»

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Pop Top
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	8.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

THEME HOSPITAL
Apacigua a un montón de enfermeras con nóminas de pena mientras buscas una cura para Bloaty Head

Ah, la Edad del Vapor, ¡qué tiempos aquellos! Por entonces, daba igual lo que bloqueara las vías —hojarasca, búfalos, bandidos mexicanos, heroínas atadas con cuerdas («¡chof! ¡chof!», «¡spruf! ¡srpuf!»)— porque nada podía evitar que los trenes pasaran a su hora. Afortunadamente para todos, la tecnología del frenado ha evolucionado desde entonces.

Todo un éxito para PC, *Railroad Tycoon II* es un juego de estrategia/administración ambientado en la época de los caballos de acero. Coloca vías y construye estaciones, busca, compara y cómprate unos cuantos convoyes, decide qué mercancías transportarás para sacar el máximo beneficio y luego repite el proceso: esculpe las praderas con tus dedos mientras le sacas la lengua a las redes rivales.

Enfréntate a las bases del negocio y encontrarás estratos de control más profundos aún, lo que te permitirá hacerte cargo de la producción en aserraderos y en plantaciones de algodón. Mejora cada zona añadiendo telégrafos e instalaciones para los pasajeros, o incluso atrévete a hacer tus pinitos en la bolsa entre firma y firma de contratos y despidos. Un puñado de mapas y paisajes de campaña te llevarán desde los pueblecitos más perdidos del sur estadounidense hasta las colinas de China para ser testigo de un aluvión de referencias históricas.

Los que esperen pasar el rato con modelos virtuales de ferrocarriles lo llevan crudo, porque *Railroad Tycoon II* no apunta en esa dirección. Aunque parezca ridículo, ni siquiera se pueden construir túneles y es necesario rodear colinas y acostumbrarse a pendientes que quitan el hipo. Pero si lo tomamos como un reto de administración más que como un juego de construcción, en *RTII* encontrarás todos los ingredientes necesarios para pasártelo en grande con un festín de explotación. Sin embargo, hay algo que falla en esta transformación. La primera pista la encontramos en las abismales capturas de pantalla: tu expreso de mercancías Dewitt Clinton no es más que una ristra de manchas, mientras que el único modo de identificar muchos edificios es clicar encima. La falta de detalle es lamentable, porque incluso cuando está acabado tu imperio no puedes siquiera sentarte a disfrutar de las vistas. La guinda la pone el texto, que aparece en el tipo más ilegible de las fuentes, y lo remata la interfaz: a pesar del montón de escenas de corte del *pad*, está diseñada descaradamente para un ratón y tú tienes que vértelas y deseártelas con un *pad* direccional.

Lástima. La absorbente labor de contable del juego requiere una presentación más clara y una interfaz más rápida y suave que la que nos ha ofrecido Pop Top. Con esto no intentamos negar la integridad del juego, pero tendrás que armarte con la paciencia de un santo. O mejor aún, con un servicio de cercanías regular para irte a dormir a casa. ■

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine — VEREDICTO

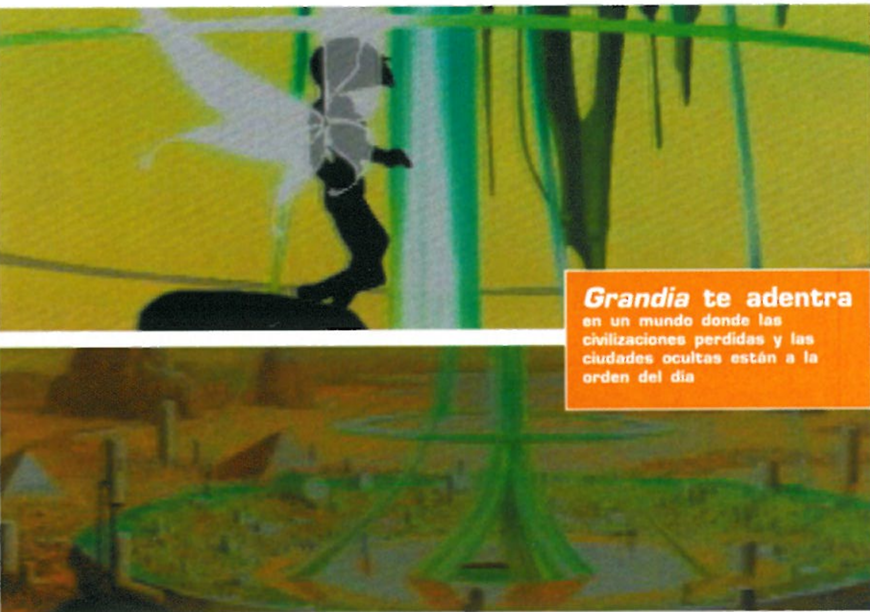
GRÁFICOS:	*Sprites* borrosos y con baja reserva; pantallas de opciones cutres	4
JUGABILIDAD:	Un reto de cuentas de primera con una interfaz poco agraciada	7
ADICTIVIDAD:	Tendría que haber llegado más alto, pero...	3

CONCLUSIÓN
Con lo magnífico que podría haber quedado *Railroad Tycoon II* en PlayStation, esta malísima conversión ha dejado un juego genial en agua de borrajas. Menuda maniobra de pacotilla





Aunque los gráficos no son el plato fuerte de *Grandia* están a la altura de lo esperado



Grandia te adentra en un mundo donde las civilizaciones perdidas y las ciudades ocultas están a la orden del día

MAMÁ, HOY NO ME PREPARES LA CENA QUE ME VOY DE AVENTURAS...



Grandia

«¿Un RPG donde lo más importante no son los combates?»

DISTRIBUIDOR	Ubi Soft
FABRICANTE	Game Arts
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.995
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

FINAL FANTASY VII

Las campanas de Cloud y sus colegas sonarán durante mucho tiempo en el templo de los RPG...

Acostumbrados como estamos a las grandilocuentes misiones de *Final Fantasy* y compañía, donde lo menos que toca es ir a salvar el mundo una o dos veces antes de cepillarse los dientes, *Grandia* supone un soplo de aire fresco en la recargada mansión de los RPG. Aquí no hay que impedir la destrucción del universo ni capturar a un gorila gigante cleptómano, sino simplemente vivir aventuras. Eso sí, se trata de disfrutarlas al máximo.

Y para disfrutarlas, nada mejor que meterse en la piel de un chaval de 15 años que, con más bravura que Errol Flynn en sus años mozos, se empeña en emular a su padre y lanzarse en pos de mil y una hazañas. Además, como no es tonto y sabe que cualquier aventurero que se precie necesita de un grupo que le acompañe en sus arriesgadas misiones (aunque sólo sea para que haya más gente a la hora de repartir leña), el grupo de nuestro héroe Justin se verá completado con su inseparable amiga Sue y la encantadora Feena. Los tres recorrerán el mundo resolviendo misterios y descubriendo milenarias civilizaciones (todo ello aliñado, claro está, con los dichosos monstruos de marras que no le dejan a uno irse tranquilo de aventuras).

Con estas premisas tan sencillas pero con un humor y una alegría encomiables se va abriendo paso una historia que en ningún momento pierde su objetivo lúdico de vista. La caracterización de los personajes discurre siempre con un tono humorístico y las relaciones que establecen entre ellos no llegan nunca a los niveles de los culebrones a que estamos tan acostumbrados (tipo, «mi misión es salvar a la humanidad porque mi tío-abuelo era el hijo del malvado señor que arrasó la ciudad donde vivía la prima-segunda de mi hermana»).

Además, para que la acción no decaiga, el mismo sistema de combate está pensado para dinamizar al máximo la trama, de tal forma que los personajes (una vez recibidas las instrucciones pertinentes) son capaces de liarse a mamporros con los enemigos y acabar ellos solitos la faena sin que tengas que mover un dedo más. Ello no significa que *Grandia* deje a un lado el elemento táctico, ni mucho menos. De hecho, este sistema de combate en tiempo real tiene unas enormes posibilidades que fluyen con toda su elegancia a medida que avanza la historia y uno aprende a dominar sus sutilezas.

Añádele a esto la eliminación de los sempiternos encuentros aleatorios, una constante progresión de los personajes y un sano humor por encima de todo y verás que *Grandia* es un RPG más que recomendable para todos aquellos que aún esperan disfrutar de una buena aventura en su consola. ■



VEREDICTO

GRÁFICOS:	Nada del otro mundo, pero cumplen su papel a la perfección	7
JUGABILIDAD:	Un logrado sistema de combate, sin ser revolucionario	7
ADICTIVIDAD:	Aventuras, exploración, diversión y más aventuras... ¿Qué más quieres?	8

CONCLUSIÓN

Transmite una sensación lúdica que muchos juegos ya han olvidado. Resulta refrescante que todavía haya gente esforzada en crear unos títulos que, aún sin ser perfectos, aporten algo más allá del «busca-mata-encuentra».

8 SOBRE 10



Vas a necesitar lo que te quede de cerebro. Acechado por las hormigas, la única solución es lanzar donuts al aire para que caigan en el recinto enemigo. Los insectos se ocuparán del resto





Aunque no lleguen a parecer meras bengalas, las explosiones no son muy impresionantes. Aún así, te reirás un rato si te dedicas a recoger objetos pesados y los lanzas contra tanques enemigos

¿TE GUSTA EL OLOR A PLÁSTICO QUEMADO POR LA MAÑANA? ENTONCES, PÉGALE FUEGO A ESTO

Army Men: Air Attack

«Su ejecución es tan buena como el primer aterrizaje de un loco sobre barras paralelas»

DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	3DO
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A....

SOVIET STRIKE
Viejo y en platino. Un *shoot'em up* aerotransportado relativamente. No interesa a los insectos

La simplicidad, cuando se trata de juegos, no tiene nada de bueno. Analiza de cerca *WipEout, Bust-A-Move 2* o *Track & Field* y verás que están todos basados en una idea muy sencilla : ¡Trineos que levitan! ¡Burbujas que estallan! ¡Botones que golpean! Lo que los hace especiales es el hecho de haber ejecutado bien la idea. *Army Men: Air Attack* también se basa en una idea sencilla: ¡Pilotar un helicóptero de juguete!, pero, por desgracia, su ejecución es tan buena como el primer aterrizaje de un loco sobre barras paralelas.

Eres el Capitán del Alpha Wolf Squadron y tu misión es defender las bases de Green Army, de las fuerzas malignas de Tan.

Deberás ir a contracorriente en la guerra y descubrir misiones en territorio enemigo para destruirlas. Al principio, revolotear con el helicóptero es bastante divertido pero, poco a poco, el poder de la frustración y el aburrimiento empiezan a sobrepasarte.

Uno de los problemas es que el juego nunca te hace sentir de verdad que te mueves por el aire, un defecto muy molesto en cualquier juego de este tipo. Ves el helicóptero, siempre, desde arriba y demasiado atrás para divisar el horizonte. Además, los dibujantes han usado las elevaciones del terreno como una barrera impenetrable, o sea, que te ves del todo limitado a volar por un laberinto de desfiladeros.

Como no puedes ver por encima de los obstáculos, estás obligado a recurrir a un mapa inhóspito. Lo que te representa en la pantalla es una flechita que se mueve por el mapa y que no consigue girar de acuerdo con tu posición: a veces, al girar a la izquierda en la pantalla, te vas a la derecha en el mapa y así acabas sumido en la confusión más desesperante. Y hay más: cuando alcanzas un objetivo, dispararle puede ser igual de engañoso. La puntería automática es abismal: el arma suele disparar de lado cada vez que intentas disparar de frente.

Es un misterio que los cohetes que hacen arder los tanques enemigos no sirvan de nada contra los soldaditos, que quedan intactos incluso con una explosión a pocos pixeles. A nivel visual, *Air Attack* es muy frágil, por no decir que se cae a pedazos. El paisaje suele encallarse con regularidad al intentar seguir tus instrucciones y, aparte de la menguada visión que tienes por arriba, aún te encuentras con que la acción se ralentiza en medio de las luchas contra el fuego.

Si lo consideramos en conjunto, el juego tiene pocos toques decentes, como la capacidad de recoger objetos con un garfio, demasiado pocos para hacer que desees continuar. Misión abortada...

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Sencillos, en general, y, en ocasiones, muy flojos	6
JUGABILIDAD:	Nada original a decir. Es tan poco ambicioso que deprime	5
ADICTIVIDAD:	Demasiado frustrante y falto de compensaciones para pillarte	4

CONCLUSIÓN
Para una diversión de nivel, *G-Police 2* es más arrebatador, mientras que *Return Fire*, para dos jugadores, se juega muchísimo mejor. E, incluso, el venerable *Nuclear Strike*, ofrece un mejor juego para un solo jugador.



SOBRE 10

ARMY MEN™

EL EJÉRCITO DE PLÁSTICO...

¡¡TE RECLAMA!!

REAL COMBAT. PLASTIC MEN.™

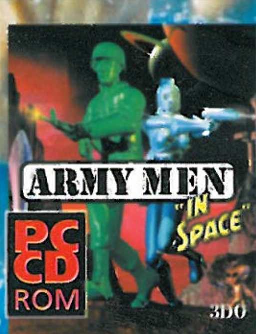












Y PRÓXIMAMENTE...









3DO™

Hermosilla, 46. 2º dcha - 28001 Madrid - Tel: 91 578 13 67 - www.virgin.es



NO TODO EN EL MUNDO ES JUGAR A LA PLAY. ESO SÓLO ES CASI TODO. SI EN ALGÚN MOMENTO TIENES QUE DEJAR EL MANDO, POR LA RAZÓN QUE SEA, APROVECHA EL TIEMPO PARA VER NUESTRAS SELECCIONES DEL MES

OTROS LÍMITES

NOVEDADES EN VÍDEO

AMERICAN PIE

Dirige: Paul Weitz
Interpreta: Jason Biggs, Chrish Klein, Natasha Lyonne, Thomas Ian Nicholas, Tara Reid, Eugene Levy

Los guionistas de *AntZ (Hormiga Z)* vuelven con una taquillera actualización del clásico tema de las comedias americanas de jovenzuelos: la pérdida de la virginidad. Jim, Kevin y Hoz son tres chicos traumatizados por ser todavía vírgenes. Es el final de los días de instituto, y los «pobres» muchachos todavía no han tenido su primera vez. Así, un buen día los tres se confabulan para terminar con este problema al precio que sea. Cada uno por su lado, los tres personajes se aventurarán en una larga serie de embrollos, aprietos, gags, etc., etc., etc.
Todas las situaciones ridículas y divertidas, como la experiencia sexual de uno de los protagonistas con un pastel clásico americano (el «American Pie» que da nombre a la peli). Un humor fácil, pero resultón. Mola.

VEREDICTO: ***Gags* divertidos y originales para un argumento demasiado trillado.**



THE BLAIR WITCH PROJECT

Dirige: Eduardo Sánchez y Daniel Myrick
Interpreta: Heather Donahue, Michael Williams, Joshua Leonard

El Proyecto de la Bruja de Blair ha sido una de las pelis más rentables y polémicas de los últimos tiempos. Con un presupuesto que ronda los cuatro millones de pesetas, logró llenar las salas de cine de todo el mundo. El milagro lo consiguió gracias a que sus directores vendieron por Internet la falsa idea de que las imágenes contenidas en el film eran reales. Incluso inventaron para tal efecto, la existencia de una leyenda sobre la Bruja de Blair. La polémica estaba servida, y claro, el éxito de taquilla también.

La peli nos cuenta la historia de tres chicos, estudiantes de cine, que desaparecieron en los bosques de Maryland cuando pretendían grabar un documental sobre «La Leyenda de la Bruja de Blair». Se supone que las imágenes que grabaron fueron encontradas años después, y con ellas se hizo esta especie de mezcla entre «película *amateur*» y «documental de andar por casa». Un ejemplo perfecto de cómo forrarse con un par de ideas y dos cámaras de 8mm. sin el menor arreglo de postproducción.

VEREDICTO: **Aburridísima y tosca. Una dirección pésima, un guión de parvulario y un reparto de teatro de EGB. Con una cámara doméstica en la mano, puedes hacer una peli así cuando quieras. Hay que ser un verdadero genio para forrarse con una cinta como ésta.**

2/10

ABIERTO HASTA EL AMANECER 2 (TEXAS BLOOD MONEY)

Dirige: Scott Spiegel
Interpreta: Robert Patrick, Bo Hopkins, James Parks, Raymond Cruz, Bruce Campbell

La segunda parte de la famosa peli de vampiros de Robert Rodríguez ha llegado ya a tu videoclub. Con un presupuesto mucho más reducido y actores desconocidos del universo particular de la pareja «Tarantino-Rodríguez» —productores de esta secuela—, *Abierto Hasta el Amanecer 2* nos lleva de regreso al local «La Teta Enroscada» (escenario donde transcurría la acción de la primera parte). Allí confluyen los protagonistas para planear el atraco a un banco. Por suerte para el espectador, las cosas empiezan a complicarse desde el principio, cuando Richie (uno de los atracadores) se convierte en vampiro y no puede controlar su sed de sangre...
Un film de cachondeo con guiños irónicos e inteligentes a clásicos del cine (como la escena de la ducha, parodiando a *Psicosis*). Se nota el toque Tarantino por todas partes, especialmente en los ángulos de cámara, pero siempre al servicio del dudoso humor de Rodríguez. Al final, el que menos la dirige es el supuesto director, Spiegel, que hace mal el poco trabajo que le corresponde.

VEREDICTO: **Espectaculares lluvias de disparos, peleas entre las sombras, toques de Tarantino en los diálogos y planos, humor *a la Rodríguez* y una dirección malísima. Nada que ver con la primera peli.**

6/10

THE MOD SQUAD (ESCUADRÓN OCULTO)

Dirige: Scott Silver
Interpreta: Claire Danes, Giovanni Ribisi, Omar Epps, Denis Farina

Aaron Spelling, productor responsable de éxitos televisivos como *Sensación de Vivir*, hacía sus primeros pinitos a finales de los años sesenta con la serie *Mod Squad*. En ella se contaba la historia de tres jovencitos *mod* —especie de tribu urbana que se caracteriza por su estética punk-elegante— delincuentes, reclutados por la policía para investigar en lugares donde la «pasma» no podía entrar. A cambio de estos servicios, los muchachos evitaban ir a la cárcel, y conseguían así su integración social.
The Mod Squad (Escuadrón Oculto) es un *remake* de aquella serie, en la que se han conservado la estética, ropa y coches de la época, con una historia de corte más actual: los protas tendrán que investigar la muerte de un poli en circunstancias oscuras, en medio de un asunto de drogas y corrupción policial. Una historia algo aburrida que no termina de convencer en una peli de jovencitos guaperas con toques de videoclip musical. Mola por su estética *Driver*, los coches, la banda sonora, la producción... Pero falla en lo más esencial: que la serie en la que se basa no tiene «chicha» argumental.

VEREDICTO: **Con más coches, menos diálogos y un argumento completamente distinto, habría molado.**



NOVEDADES MÚSICALES

the SMASHING PUMPKINS
MACHINA / the machines of God





SMASHING PUMPKINS
Machina/ The Machines of God

Smashing Pumkins es uno de esos pocos grupos que ha sabido crear un sonido completamente personal y diferente, y al mismo tiempo encandilar a millones de personas con su música. Su mezcla entre las distorsiones más ásperas y la experimentación con efectos electrónicos de guitarra, le ha valido el reconocimiento de público y crítica. En *Machina/The Machines of God*, los Pumpkins regresan al guitarrazo puro y duro, sin perder su identidad de grupo de vanguardia de la música rock. Su primer sencillo, *Stand Inside Your Love*, ya está en la radio y es una auténtica gozada: una de esas canciones que se te cuelan en el oído sin que te des cuenta, y hacen que muevas la cabeza como un poseso.

VEREDICTO: **Una vuelta de tuerca más al sonido de los más Pumpkins, con un rock más guitarrero** 8/10



Beastie Boys Anthology
The Sounds of Science

BEASTIE BOYS
The Sounds of Science

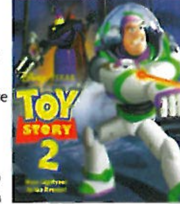
Los irreverentes Beastie Boys acaban de editar una caja con 42 canciones, en la que repasan tema a tema la evolución estilística de su música: una mezcla entre el rock, el Hard Core y el Hip-Hop más bestia. Beastie Boys comenzaron su andadura en el año 1981, en Nueva York, en los tiempos de la rebeldía *punk*. Pronto se acercaron al sonido Hip-Hop, y fueron los primeros «blanquitos» que lo hicieron con éxito. Desde entonces, su música no ha dejado de evolucionar (quizás resuenen todavía en tu cabeza los ecos del cercano *Body Movin'*). Han sido pioneros en casi todo, y en este disco tienes la oportunidad de redescubrirlos. O de descubrirlos por primera vez, si no has tenido antes la ocasión.

VEREDICTO: **Beastie Boys son un grupo clave en la historia de la música de este fin de siglo, y esta es su caja definitiva** 8/10

NOVEDADES EN CINE

TOY STORY 2

Dirige: John Lasseter
Interpreta: Buzz Lightyear, Woody «el vaquero»



Después de dos meses contándotelo todo sobre el juego, por fin podemos hablarte de la peli: ¡*Toy Story 2* ya está aquí! Y a decir verdad, no sólo es mucho mejor que el juego, sino que es sencillamente perfecta. Cada detalle minúsculo que quedó pendiente en la primera parte acaba explicándose en ésta, con un guión de maestro y una dirección que para sí quisieran los actores de carne y hueso. Parece que la gente de Pixar sabe lo que es superarse con cada trabajo.

En *Toy Story 2*, como ya sabes, el vaquero Woody es secuestrado por un coleccionista de juguetes. El simpático *cowboy* es una pieza de coleccionismo muy valiosa, y forma parte de una familia de juguetes del Oeste. Sus amigos de siempre, encabezados por Buzz Lightyear (el hombre del espacio), se lanzarán a la calle para rescatarle y vivirán un sinfín de aventuras hasta llegar al almacén de juguetes donde se encuentra retenido. Al final, Woody deberá elegir si vuelve con ellos a casa o se queda con sus nuevos amigos. Una peli llena de momentos emocionantes, carcajadas y guiños geniales a clásicos como *Jurassic Park* o *Star Wars*.

VEREDICTO: **Si viste la primera parte, no puedes perderte la segunda; y si no la viste, debes ver las dos. Imprescindible para todos los públicos.**

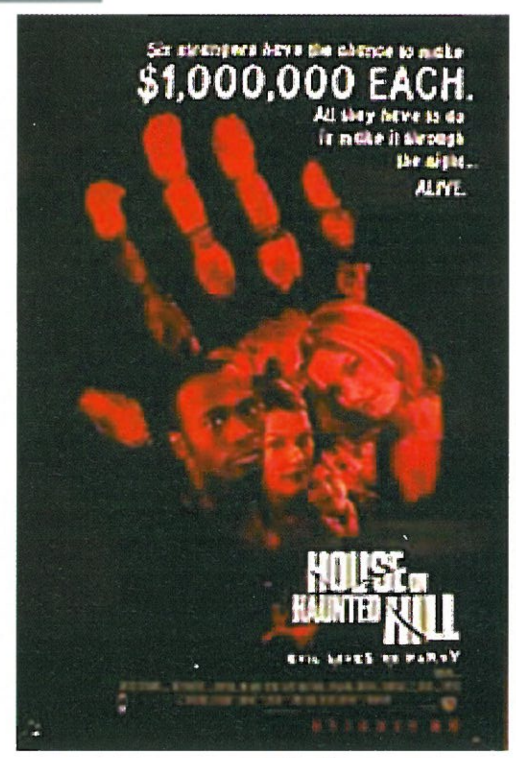


THE HOUSE ON HAUNTED HILL

Dirige: William Malone
Interpreta: Geoffrey Rush, Famke Janssen, Taye Diggs, Ali Larter

The House of Haunted Hill es un *remake* de una peli de Serie B de 1958, para la que su director William Castle contó con unos medios muy limitados. A pesar de ello, la cinta consiguió ganarse grandes admiradores, como Robert Zemeckis (director de *Regreso al Futuro*), quien decidió producir la versión moderna con un presupuesto de lujo. El resultado es un film lleno de efectos especiales con reproducciones milimétricas de los escenarios de *Silent Hill*. Y no, no estamos haciendo una comparación, es una acusación muy grave: el señor Malone ha *plagiado* descaradamente algunos de los escenarios del juego de Konami, sin contar el sospechoso parecido del título.

La trama es enrevesada como pocas: el magnate de parques de atracciones Steven Price decide preparar a su caprichosa mujer una fiesta de cumpleaños en un antiguo Hospital Psiquiátrico. Se dice de él que está encantado, y de hecho, ha permanecido cerrado desde que su dueño, el Dr. Vannacut, muriera dentro con sus enfermos (a los que sometía a terribles experimentos) en oscuras circunstancias. La típica historia: casa conoce a chicos, chicos conocen a casa, casa se carga uno a uno a los chicos, chicos que se creían muertos están vivos, etc. Lástima que los 20 minutos del final sean tan aburridos... Pero sólo por los escenarios y la secuencia introductoria, deberías verla.



VEREDICTO: **Estéticamente es un maravilloso plagio de *Silent Hill*, y está bastante bien realizada. Por desgracia, la primera mitad es brillante y la segunda aburrida, tirando a predecible.**

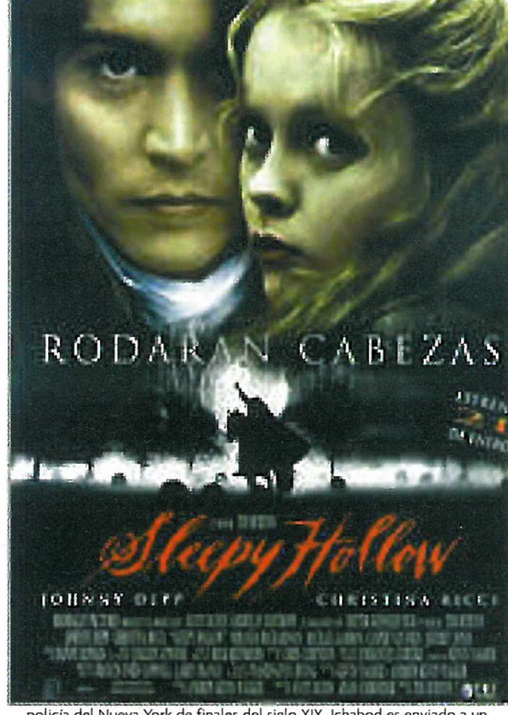


SLEEPY HOLLOW

Dirige: Tim Burton
Interpreta: Johnny Deep, Christina Ricci

El maestro Tim Burton ha vuelto a conseguirlo: todo lo que este hombre hace es superior a lo anterior, y todo es igualmente perfecto. Películas como *Pesadilla Antes de Navidad*, *Eduardo Manostijeras*, *Batman*, *Bitelchus* o *Mars Attacks* son pruebas irrefutables del talento de este genio, este fan de lo extravagante. Burton es capaz de reinventar su concepto del cine con cada película. Siempre crees que no puede hacer nada mejor que lo anterior y siempre te equivocas.

En *Sleepy Hollow*, su gran amigo Johnny Deep da vida a Ichabod Crane, un



policía del Nueva York de finales del siglo XIX. Ichabod es enviado a un pueblecillo de granjeros holandeses —llamado Sleepy Hollow— para investigar una serie de misteriosos asesinatos. Su fe en la ciencia y la investigación metódica de los crímenes chocarán de frente con la creencia extendida en el pueblo de que el asesino es un misterioso y épico guerrero sin cabeza. La historia está basada en un relato de Washington Irving publicado en 1820: una trama detectivesca algo complicada, llena de brujas, bosques encantados y tumbas profanadas.

Merecen especial mención las interpretaciones del siempre genial Johnny Deep y de nuestro idolatrado Christopher Walken, que clava su papel de despiadado guerrero sin cabeza exhibiendo una dentadura preciosa (fíjate bien en cómo se mueve el personaje sin cabeza, porque también es el señor Walken en la mayoría de las escenas). Tampoco está mal la joven señorita Ricci —la niña de *La Familia Adams*—, pero se echa un poco de menos a la otra gran ahijada de Burton, Winona Rider. En todo caso, una obra maestra.

VEREDICTO: **Una fotografía deslumbrante y unas interpretaciones geniales. Una película impecable.**



NOVEDADES EN DVD

WILD WILD WEST

Dirige: Barry Sonnenfeld
Interpreta: Will Smith, Kevin Kline, Salma Hayek

El director de *Men In Black* se une de nuevo a Will Smith para dar vida a otra cinta supertaquillera: *Wild Wild West*. Una superproducción llena de efectos especiales espectaculares y una visión del Lejano Oeste que hubiera hecho que se le cayeran las pistolas al mismísimo Clint Eastwood.

En ella, nuestro televisivo prota de *El Príncipe de Bell Air* da vida a James West, un agente especial cuya difícil tarea es localizar y detener al malvado Dr. Arless Gordon. Al parecer, este Doctor planea asesinar al presidente de los EE.UU. y acabar con el país, de modo que nuestro héroe tendrá que emplearse bien a fondo para impedírselo. West contará con la ayuda de Artemus Gordon (maestro en el arte del disfraz y brillante inventor de artilugios) y la misteriosa agente Rita Escobar.

En definitiva, una peli en la que encontrarás todo lo que necesitas para darle caña a tu DVD: grandes efectos visuales, inventos de la época que se convierten en fantásticos artilugios, tarántulas gigantes mecánicas y un amplio surtido de armas realmente atronadoras.

VEREDICTO: **Una peli disparatada y absurda con un buen surtido de efectos especiales. No es *Men in Black*, pero tampoco está del todo mal.**





VAMPIROS, DE JOHN CARPENTER

Dirige: John Carpenter
Interpreta: James Woods, Daniel Baldwin, Sheryl Lee

John Carpenter es uno de los mayores genios del género de terror que hayan existido nunca. Empezó con catorce años a rodar cortos en 8mm., y desde entonces no ha parado de trabajar. Algunas de sus creaciones forman parte de la más brillante historia del cine de terror, con títulos como *Halloween*, *Christine* o la serie de TV *Ladrones de Cuerpos*.

En *Vampiros*, el genio rebela sus mejores armas y nos cuenta la pasmosa historia de un «comando cazavampiros» del Vaticano. El trabajo de estos chicos consiste en buscar guaridas de «chupa-sangres» para acabar con ellos. La peli empieza en un hotel lleno de prostitutas y alcohol, donde dará comienzo el recital: cuerpos cortados en dos, cabezas que vuelan por los aires y sangre a manguerazos. Una auténtica bacanal de destrucción a la que, por supuesto, sólo pueden sobrevivir los más fuertes.

Vampiros hará las delicias de los amantes del cine *gore* de Serie B hecho con presupuesto: efectos especiales alucinantes y James Woods en el mejor de los papeles. No te la puedes perder. Esto sí está a la altura de la primera *Abierto Hasta el Amanecer*.

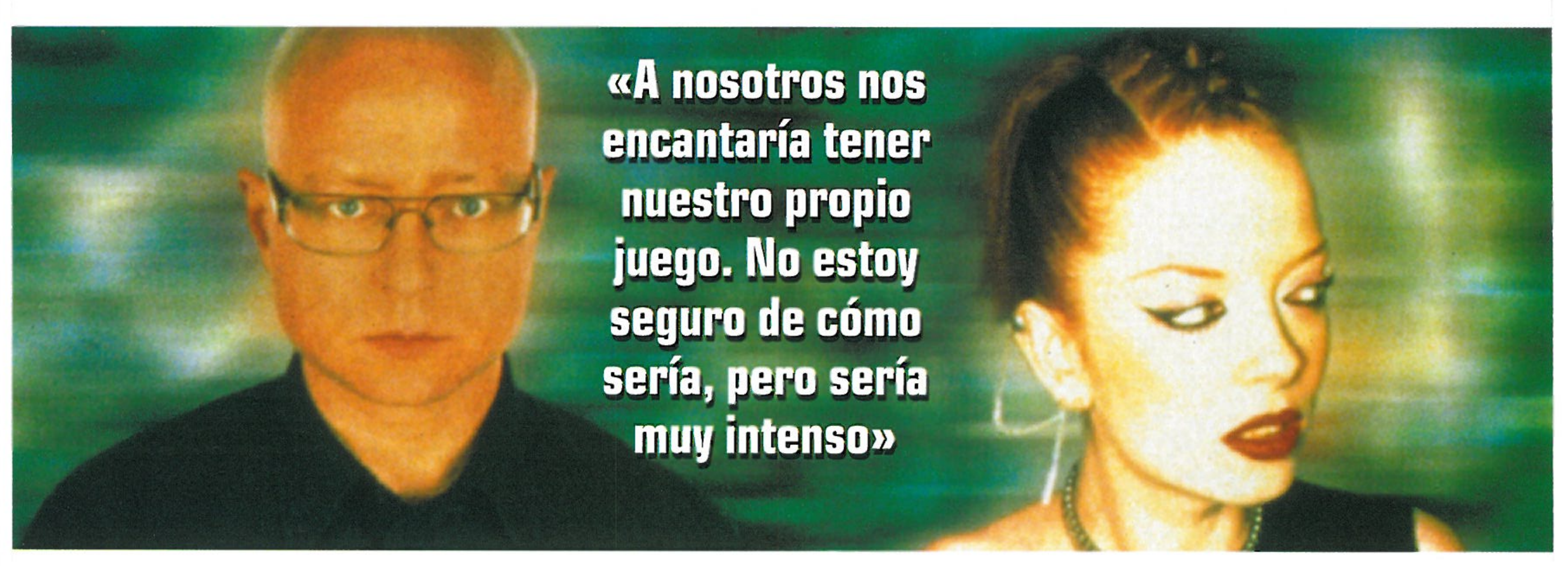
VEREDICTO: **Una combinación perfecta de peli de vampiros machitos, *gore* de serie B, *shoot 'em up* con estacas, tacos, nachos y cerveza caliente.**



PSMag CONTRA

GARBAGE

PSMag SE VA A LA CAPITAL BRITANICA PARA AVERIGUAR SI ESTOS ROCKEROS TECNO-GóTICOS ESTAN A LA ALTURA DE SU FAMA A LA HORA DE COMPETIR FRENTE A UNA CONSOLA...



«A nosotros nos encantaría tener nuestro propio juego. No estoy seguro de cómo sería, pero sería muy intenso»

P*SMag* llega a un suntuoso hotel de Londres donde se encuentra con Butch Vig (el legendario productor del álbum *Nevermind*, de Nirvana), Steve Marker (guitarrista/bajista) y Duke Erikson (guitarrista/teclista). Aprovechando nuestras taimadas artes reporteras y mientras los chicos no dejan de responder a las continuas preguntas de otro colega de profesión, nos escabullimos a un rincón para mantener una fugaz charla con la cantante Shirley Manson, quien tiene mucho mejor aspecto en la vida real de lo que sus fotos en la prensa parecen sugerir. Después de contarle nuestro plan de jugar unas cuantas rondas con los chicos, nos revela su afición por *Tomb Raider*, además de una rabiosa adicción a *Tetris*. «*Tetris* es bueno; son sólo ladrillos.»

Pues vale.

Cuando la gente de los otros medios de comunicación se va, *PSMag* conoce al resto de la banda y averigua en qué andan liados los Garbage. Butch nos lo cuenta. «De momento, estamos esperando para grabar un vídeo. Son tres días donde lo único que haces es esperar.» Butch explica que la banda sigue implicada en el proceso, incluso después de finalizar el rodaje. «Lo podemos ver en diferentes etapas, pero cuando nos vayamos de aquí nos volvemos a Estados Unidos», añade. Aún siguen de gira y, a pesar de que llevan meses en la carretera, todos ellos padecen todavía los efectos del *jet lag*.

PSMag sigue a Butch, Duke y Steve a la habitación de hotel de Duke, con toda la emoción de una *groupie* virginal. Butch y Steve van directos a la consola mientras que Duke trabaja diligentemente en su G3 recogiendo algunos *e-mails*.

El primero de la lista es el incomparable *Wu-Tang: Taste The Pain*. «Me parece muy bien que tengan su propio juego. A nosotros nos encantaría tener nuestro propio juego. No estoy seguro de cómo sería, pero sería muy intenso», asegura Butch con entusiasmo.

«Pero no sería violento, como éste», afirma Steve.

¡Pues vaya tontería, hombre! La violencia y el *gore* son estrictamente necesarios hoy día para triunfar... Así que *PSMag* deja a un lado las restricciones de edad y arranca con *Wu*. Empieza el combate con Butch como Ol' Dirty Bastard y Steve como Ghost Face Killa.

Sin hacer honor a su reputación, Butch adopta una postura defensiva, mientras que Steve se convierte en el macho dominante (pues vaya con su reputación de persona tranquila...). «Sí, pero hacen falta muchas patadas para acabar conmigo», contesta Butch.



«¡Pues te voy a dar más patadas! ¡No escaparás!», replica Steve con una sublime muestra de brutalidad.

A pesar de sus fanfarronadas de críos, es fácil sentir cierto respeto ante los chicos de Garbage. Butch no sólo colaboró con Nirvana, sino que ha producido a monstruos de la talla de U2, Depeche Mode, Nine Inch Nails o Smashing Pumpkins. A pesar de estar conmocionada ante tal despliegue de estrellas, nuestra *PSMag*, una profesional como la copa de un pino, no se deja amilanar y sigue con la partida. Butch inicia un contraataque que pilla desprevenido a Steve. «¡Chúpate esa, bribón!», le grita.

PSMag hace una pausa para considerar estas palabras y se toma un segundo para explicar la estremecedora belleza de los Dual Shock.

«No sé si me gusta esto del traqueteo. ¿Puedo pararlo? Me está

Las carreras futuristas de *Wip3out*, los *riffs* de guitarra cortesía de *Um Jammer Lammy*, *PaRappa The Rapper* y las refinadas delicias de *Wu Tang: Taste The Pain*. Un poco de todo, como puedes ver...

«El primer juego que me enganchó de verdad fue, probablemente, *Pac-Man*... Todo el mundo se enganchó»

molestando...», pregunta Steve malhumorado.

Esta banda de rock de alta tecnología parece que está teniendo algunos problemillas para dominar las capacidades de la gris. *PSMag* empieza a sentirse más segura.

«El primer juego que me enganchó de verdad fue, probablemente, *Pac-Man*... Todo el mundo se enganchó. Es de la vieja guardia», afirma Butch.

«*Frogger* estaba bien», señala Steve, mientras que Duke está más interesado en si habrá o no un *remake* de *Ms Pac-Man* (lo habrá, lo habrá).

De vuelta a los noventa, *PSMag* empaqueta *The Wu* y saca *Um Jammer Lammy*.

«El juego de *Garbage* sería más parecido a esto...». Butch y Steve hablan largo y tendido sobre el contenido exacto del juego de Garbage. La idea sería encarnar al grupo de rock Garbage en su intento por conseguir un gran concierto. El juego incluiría puntos extra por álbumes de platino y persecuciones a alta velocidad con las *groupies*.

«Habría mucha más música nuestra de la que Wu-Tang Clan ha incluido en su juego», asevera Steve.

Empieza *Um Jammer Lammy*. *PSMag* explica el simple arte de seguir los símbolos que aparecen en lo alto de la pantalla. Sorprendentemente, para un grupo que ha vendido millones de copias en todo el mundo, ganado los premios MTV y los Grammy, sus miembros no son muy hábiles con la guitarra poligonal. No hay duelo, puesto que la simple idea desconcierta tanto a nuestros nuevos amigos que abandonan sus pads en señal de derrota. Qué lástima.

En un intento por encontrar algo que avive la imaginación de Garbage, *PSMag* saca *Wip3out*. Todos quedan impresionados.

«Designers Republic ha hecho un gran trabajo con este juego. Es genial», afirma Steve entusiasmado. «Es fantástico, tiene un aspecto estupendo. Todo estos juegos tan futuristas tienen unos gráficos mucho mejores que los que pretenden ser realistas. Es divertido estar en un mundo futurista...». No hay quien le pare.

«Es algo más sofisticado que *Centipede*», comenta Butch mientras los chicos se toman su tiempo para acostumbrarse a los sensibles controles de *Wip3out*. Después de un par de vueltas, Steve pilota su vehículo con total naturalidad, mientras que Butch se desenvuelve con la soltura de un hipopótamo en una clase de danza.

El tiempo se acaba y sólo queda un juego que podría darles a los independientes Garbage la oportunidad de demostrar cierta credibilidad a los mandos de una consola; *Trick 'N' Snowboarders*. Al empezar la partida, Butch exclama: «¡Ey! ¡Este juego tiene buenas canciones!». Al cabo de poco, todos están realizando unos movimientos de lo más espectaculares y, a medida que aumentan las puntuaciones, *PSMag* empieza a temer por su impoluto récord de 100%. Ha llegado la hora de poner las cosas en su sitio. Mientras los chicos empiezan a desfallecer, víctimas de la presión, Butch grita: «¡Me estás humillando! No soy muy bueno con esto del *snowboard*...».

PSMag disfruta de una última y definitiva victoria. Unos chavales muy majos y unos músicos muy competentes, pero a la hora de demostrar sus dotes en el juego... Pues eso, que sigan dedicándose a la música. Otra vez será, chicos.



PSMag se lanza por las nevadas pendientes de *Trick 'N' Snowboarders* para realizar mil piruetas y paladear el dulce sabor de la victoria...

¿UNA PISTOLA CON TODAS LAS PRESTACIONES POSIBLES? ¡ESTÁS DE SUERTE! ¿O LO QUE NECESITAS ES UNA TARJETA DE MEMORIA? ¡PUES ENTONCES TAMBIÉN ESTÁS DE SUERTE!

FALCON LIGHTGUN

PRODUCTO: Falcon Lightgun with Laser Target System
FABRICANTE: Blaze
DISTRIBUIDOR: Ardistel
PRECIO: N/D

Sí, otra pistola. Pero ésta no es como todas: a las prestaciones de siempre (compatibilidad con juegos de G-Con y anteriores, para pistolas antiguas; turbo, *autoreload*) se le suman algunas características que la hacen más que apetecible. La primera de todas es, por supuesto, el pedal, para jugar a *Time Crisis* como es debido (con el sistema de pedal/pistola de la recreativa original). También funciona sin pedal, si lo que quieres es echar unas partidas a *Point Blank, Die Hard* o *Mighty Hits Special*, claro.

Segundo atractivo a considerar: su aspecto, plateado. No es metálica, no te hagas ilusiones, pero al menos es de color metálico, con lo que gana en realismo. Además, su peso es ligeramente superior al de la mayoría de las pistolas, consiguiendo una sensación algo más creíble.

Tercer rasgo interesante: el retroceso. Con la pistola viene un transformador que, enchufado a la corriente y a la pistola, produce el efecto del retroceso de las balas cuando disparas. Mola, aunque el retroceso es constante mientras mantienes pulsado el gatillo, y no se corresponde con el número de veces que lo pulsas (esto puede confundirte, haciéndote perder la cuenta de las balas que tienes en el cargador). Además, el estentóreo sonido a plástico no te deja oír el juego...

Y por último, el cuarto rasgo importante, el que la hace especial por encima de todo: la mira láser. Un rayo láser como el de los rifles de francotirador de las pelis con el que apuntas directamente al punto de la pantalla que quieres, viendo siempre dónde estás apuntando. Este láser se puede regular mediante dos pequeñas ruedas que hay en el cañón, si la pistola se descentra después de mucho rato jugando, de manera que no tienes que ir al menú principal para calibrar la pistola otra vez ni nada parecido. Una gozada.

Además, si bien el retroceso requiere del transformador para funcionar, el láser funciona con la energía proveniente de la consola, por lo que no es necesario que enchufes todos los cables cada vez que quieras jugar si no te importa hacerlo sin retroceso. De hecho, es lo más recomendable, porque como decíamos antes, el retroceso constante hace que te equivoques con mucha frecuencia. Aparte de eso, un periférico fantástico. ■



PSMag OPINA

Die Hard Trilogy 2 está a la vuelta de la esquina, una excusa perfecta para comprar una gran pistola, ¿no? En ese caso, la Falcon es la más completa de las opciones: funciona como una G-Con y tiene todos los extras conocidos en este tipo de aparatos. Si no fuera por el fallo del retroceso y el sonido a plástico...

9 SOBRE **10**

BLAZE MEMORY CARDS
DE 1MB, 2MB Y 4MB

PRODUCTO: Blaze Memory Cards
FABRICANTE: Blaze
DISTRIBUIDOR: Ardistel
PRECIOR RECOMENDADO: 1MB (1.295 ptas.), 2MB (2.195ptas.) y 4MB (2.795ptas.)

Te has comprado *GT2* y te has quedado sin sitio en tu tarjeta de memoria? ¿O eres de los que tienen un cajón lleno de tarjetas, todas llenas, y nunca encuentras la partida salvada que buscas?



Blaze trae la solución a tus problemas, grandes o pequeños, con una gama de tarjetas de memoria de tres tamaños diferentes: 1MB (como las tarjetas normales), 2MB y 4MB. La primera funciona exactamente igual que cualquier tarjeta de Sony, mientras que las otras dos cambian de bloque mediante un pequeño selector.

Su utilización es sencilla y eficaz: basta con mover el selector a otra posición para que la consola crea que has introducido otra tarjeta diferente, como si pasaras páginas de un libro. Una forma rápida y cómoda de guardar muchas partidas. ■



La gama de tarjetas de memoria de Blaze se ajusta a todas las necesidades, tanto si sólo necesita una tarjeta como si eres de los que salva siempre en un bloque distinto. Además, todas funcionan muy bien (algo poco común, en las tarjetas que no son de Sony)



¡Suscríbete!

A PLAYSTATION MAGAZINE Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

Edición Oficial Española
PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 200 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

Recorte por aquí

Diez lotes de dos megajuegos Platinum. Toma nota: *Tekken 3* i *Medievil*.





Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

MC

¿NO HAS CONSEGUIDO TRIUNFAR EN EL IMPERIO DE LOS STROGG? ¿ABURRIDO DE LUCHAR CON MAKRON ARMADO CON EL EQUIVALENTE FUTURISTA DE UN TIRACHINAS? SIGUE NUESTROS CONSEJOS Y CÓMETELOS A TODOS CON PATATAS FRITAS...

Quake II



CONSEJOS PRÁCTICOS

- Guarda los reinicios para cuando sean realmente necesarios. Es mejor reservar las tres oportunidades de restituirse y de reequiparse para los momentos de desesperación. En algunos momentos del juego parece imposible progresar, pero también es cierto que después de los encuentros importantes tienes algunas oportunidades de reparar daños.
- Al entrar en una sección nueva, detente y revisa cuántas víctimas has causado ya y, de paso, calcula lo que aún te queda por delante. Con esta información sabrás si aún hay alguna banda de Strogg paseando por zonas que creías limpias o en escenarios que todavía no has descubierto. Este menú también te indicará el número de secretos disponibles, aunque no debes perder el tiempo buscándolos porque algunos resultan inútiles e incluso pueden exponerte a peligros desconocidos.
- En las esquinas utiliza los botones laterales para mantener apuntada tu arma y ser más rápido que tu oponente. También puedes hacerlo para esquivar las ráfagas y los misiles de las *railgun*.
- El decorado puede ser de ayuda en el combate. Puedes cubrirte tras los objetos y los muros. Las palancas de ascenso y los pasadizos elevados van que ni pintados para arrojar granadas a los Strogg, ignorantes de los peligros que acechan sobre sus cabezas, mientras que las puertas aplastarán a los enemigos que sean tan bobos como para detenerse debajo.

EL ARSENAL



BOMBARDERO
Es la típica arma lateral, algo endeble y a veces ineficaz, que sólo se salva porque nunca se queda sin munición. Lo mejor es que sirve para localizar los secretos escondidos en los muros y, ocasionalmente, también es útil para dar algún arañazo a los Strogg.



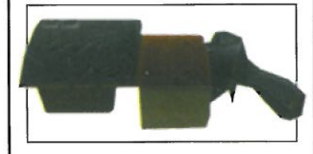
ESCOPETA Y SÚPER-ESCOPETA
Disponibles en las variedades de un cañón y de doble cañón, son ideales cuando las armas más sofisticadas te dejan a dos velas. Su punto débil radica en el largo tiempo de recarga, aunque a corto alcance son increíbles.



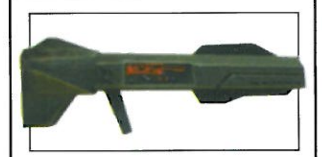
AMETRALLADORA
Con una munición inacabable, la ametralladora es la arma básica en cualquier arsenal que se precie. Sin embargo, la velocidad de los disparos se ve contrarrestada por la falta de exactitud a larga distancia. Utilízala junto con la escopeta y la superescopeta.



CHAINGUN
Totalmente inoperante: los giros de la *chaingun* te harán perder el tiempo y la munición. Es apropiada para los enemigos voluminosos, siempre y cuando no haya nada delicado alrededor que quieras guardar como recuerdo.



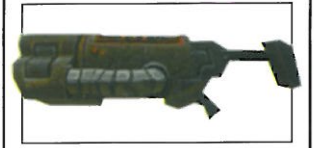
LANZAGRANADAS
Para que sea más efectiva, retírate del oponente y lánzale directamente el explosivo. La única precaución que debes tomar es que las granadas no entren en contacto con tu piel, puesto que los daños serían incalculables.



LANZACOHETES
Es la mejor arma disponible, con la máxima potencia y el menor tiempo de recarga. En las distancias cortas puede resultar suicida, pero es ideal para limpiar salas y para abatir a los enemigos que se pongan pesados.



MEGABOMBARDERO
Posee una velocidad de disparo devastadora que deja congelados a los enemigos —incluso a los temibles Tank—. Aunque las baterías no son tan abundantes como las balas, el megabombardero es la mejor pieza que puedes tener en tu arsenal.



RAILGUN
Ineficaz a causa de su largo tiempo de recarga. Tiene una potencia estupenda, pero su uso práctico queda limitado por la falta de velocidad en los disparos. Con tres tiros puedes cargarte a cualquiera, pero lo malo es que los enemigos no saben contar hasta tres...



BFG 9000
¿Harto de los abusos de los Strogg? ¡Empuña una BFG 9000 y olvídate de tus problemas! Claro que debes tener en cuenta que este monstruo requiere batería, así que quizás preferirás tener a mano el megabombardero y dejar de ahorrar munición.







❶ LA BASE EXTERIOR

Entra en la primera sala, recoge la escopeta y estrénala con tus primeras víctimas. A continuación, lánzate al agua y nada hasta llegar debajo del puente para obtener el secreto. De vuelta a tierra firme, trepa a gatas hasta el ascensor y desciende por la escalera en busca del equipo médico. Cuando regreses al nivel superior no olvides recoger el equipo que has localizado desde el agua. Puedes salir al exterior y conseguir armamento antes de volver a subir por la columna hasta la base. Tras unos cajones encontrarás un agujero en el suelo por el que puedes deslizarte hasta el agua. Bajo un pequeño saliente hay una cavidad en la que encontrarás la superescopeta y el secreto final. Equipa esta arma y huye sin demora por los corredores hacia la sala de control, luego ve por la derecha y sube las escaleras para completar la sección. ■

❷ INSTALACIONES

La ametralladora te espera en la parte superior de la primera pendiente. Acciona el interruptor para hacerte con ella. El ascensor te conducirá hasta un pasadizo elevado en el que encontrarás armamento extra y un multiplicador de daños. Dirígete al exterior y cruza el puente semiderruido saltando de piedra en piedra. Tras la puerta te dará la bienvenida un grupo de guardianes. Cárgatelos y vuelve al exterior, baja por las escaleras y cruza por la cañería. Elimina a los Soldados y abre la alcantarilla antes de zambullirte en el agua. ■





❸ EL CENTRO DE COMANDANCIA

La charca alberga un multiplicador de daños que tendría que ser suficiente para llegar al ascensor. Desde esta posición de superioridad puedes recuperar el chaleco antibalas que has dejado antes. Haz acopio del armamento disponible y vuelve a subir hasta el pasadizo, continuando hacia delante hasta sobrepasar la ventana y llegar a la sala de controles. Cárgate al perro y a los pistoleros y ve hacia el panel de control para robar la llave azul. Vuelve sobre tus pasos hasta encontrarte con los enemigos voladores e intenta llegar hasta el ascensor a través de las puertas ya abiertas. Activa el conmutador para bajar el puente y salir afuera. Tras un encuentro más con los monstruos volantes sólo te quedará cruzar el puente y salir. ■











4 EL CENTRO DE ARRESTOS

No te cortes con los dos Vigilantes y equipa la *chaingun* antes de enfrentarte con el gladiador. Esquiva su *railgun* y arregla tus cuentas pendientes con él. Cuando se retire, salta al agua, recoge los elementos de invulnerabilidad y ve a por la llave amarilla que custodian tres vigilantes. Aún tienes que trepar y enfrentarte con algunos Strogg más, incluidos algunos que te dispararán por encima de tu cabeza. Para acceder a la plataforma elevada puedes entrar por la puerta que encontrarás a mano izquierda, en lo alto de las escaleras. Desde allí podrás apagar los láseres y dando un salto por encima de la brecha llegarás hasta la *chaingun*. Regresa a la planta baja y dirígete hacia el Centro de Arrestos por la puerta de la derecha. De nuevo por la derecha, hallarás una pequeña sala que oculta el interruptor que apaga los láseres. Al desactivarlos, obtendrás el acceso al icono de multiplicación de daños que hay cerca del inicio de la sección. Utilízalo para destruir el Tank que patrulla por los alrededores. Libera a los prisioneros con los botones rojos y hazte con sus equipos. Luego vuelve al corredor para superar la sección. ■

5 EL SISTEMA DE SEGURIDAD

Esta sección empieza con un tiroteo y un sistema de puertas bloqueadas. Sigue avanzando y desciende por el centro de la estructura. Bordea la *chaingun* y párate al llegar a la entrada de un hall muy amplia. Usa el portal para protegerte mientras acabas con los *aliens*. La puerta trasera conduce a la pirámide, donde te comunicarán tu nueva misión: localizar las dos llaves necesarias para abrir el monolito y acceder al nivel inferior oculto. Vuelve al hall y sal por la puerta lateral que encontrarás en el nivel elevado a la derecha. Desde la galería podrás desactivar los láseres que te han hecho la vida imposible. Regresa a las aberturas y dirígete por la más amplia hacia la sala de los guardianes, el nuevo punto de partida. ■









6 LA SALA DE LOS GUARDIANES

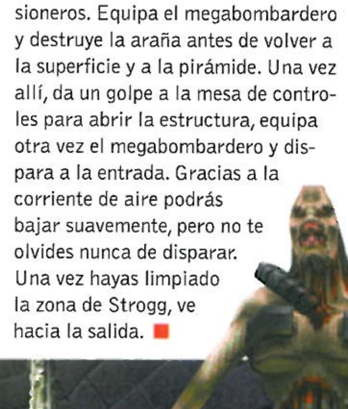
Limpia las celdas y arrasa con el armamento antes de ir hacia el ascensor para subir a la sala del nivel superior. Recoge los objetos extra y dale un repaso a los bichos volantes que salen de la pared trasera. Por la salida derecha, sal hacia la luz del día. No tengas reparos con los que osen desafiarte y déjate caer al piso de abajo. Entra por la puerta de la izquierda y recoge los revitalizadores escondidos en la grieta de la pared. Da la vuelta y vuelve por la otra puerta. Bordea la sala, evitando las ruinas, y llegarás hasta los guardianes. Tras moverte a ciegas por un hall enorme, deberás lanzar granadas a los infelices que tienes por debajo para poder bajar después a recoger los restos útiles. Fuera te espera un Tank flanqueado por varios guardianes. Hazlos retirarse hacia los túneles y pelea con ellos, uno a uno, antes de tumbar el Tank con tu *chaingun*. Desactiva los láseres, echa un vistazo en el interior y conseguirás la primera llave de la pirámide. Da la vuelta y vuelve sobre tus pasos hacia la sala de los guardianes, en la parte exterior de la pirámide. De las cuatro puertas debes ir por la más baja. El interruptor de dentro desplegará un puente y soltará dos ícaros voladores. Dispárales tan rápido como puedas y termina el nivel al cruzar el puente. ■





7 LA SALA DE LA TORTURA

Recoge el megabombardero y baja corriendo hacia las celdas. Rescata a los prisioneros y busca una grieta en una de las paredes en la que se esconde otro megabombardero. Asciende de nuevo al nivel superior, deja atrás a los Marines, pasa por debajo de la sierra circular y encamínate hacia la sala de tortura. Activa el interruptor para bajar la jaula y consigue la llave que hay tras los prisioneros. Equipa el megabombardero y destruye la araña antes de volver a la superficie y a la pirámide. Una vez allí, da un golpe a la mesa de controles para abrir la estructura, equipa otra vez el megabombardero y dispara a la entrada. Gracias a la corriente de aire podrás bajar suavemente, pero no te olvides nunca de disparar. Una vez hayas limpiado la zona de Strogg, ve hacia la salida. ■





8 CUADRO DE CONTROLES

Asesina a los Strogg y esquiva los láseres para recoger el lanzagranadas y el chaleco antibalas. Corre hacia el final del pasillo, recoge los revitalizadores y lucha contra los dos Tank. No te relajes, porque cuando mueran aparecerá otro enemigo, aunque éste es muy lento y siempre puedes atacarle por el flanco. Explota este punto débil lanzando granadas y ponte a cubierto antes de que pueda apuntar con sus armas. Repite esta acción tantas veces como sea necesario y recoge los revitalizadores que hay tras los pilares. Una vez le hayas derrotado, usa el bombardero para hallar las salas secretas escondidas tras las paredes laterales y salta por el orificio. Rompe el cristal azul y encontrarás la salida, pero antes de salir hacia el siguiente nivel echa un vistazo por detrás de la columna y recoge el lanzacohetes. ■



9 GENERADOR DE ENERGÍA





Cárgate a los Berserker detrás de los láseres y utiliza los cohetes o el megabombardero para destruir la araña. Cuando te hayas librado de esta amenaza, baja al agua y echa un vistazo alrededor de la columna, desciende por las escaleras y recoge la llave roja. Vuelve al punto de partida y cruza el puente hasta la torre. Desactiva los láseres de la izquierda de la sala principal y después atraviesa la puerta que hay a tu derecha para luchar con otra araña. Escápate antes de las explosiones y destruye a las dos damas de hierro antes de usar el ventilador que hay al otro lado para subir de nuevo.

Tras guardar el nivel, sigue hacia delante y coge el CD de datos. Sal por detrás de la dama que aparece cuando recoges el CD. Tras la puerta, ya en el nivel inferior, debes volver al principio y dirigirte hacia la puerta que pedía originalmente el CD. Aparecerá otro ascensor enfrente tuyo, úsalo y corre hacia el puente. Desactiva el reactor y cárgate al gladiador que aparece al otro lado de la sala. Vuelve a las puertas precintadas del pasillo y te encontrarás en el otro lado del centro del reactor. A continuación, salta al foso, por la puerta lateral. ■

10 VERTEDERO TÓXICO

Se trata de uno de los niveles más fáciles de superar. Cárgate cuanto antes a las damas de hierro y los Tank que hay en la salida. Sube por las escaleras y retírate cuando aparezca un mensaje en pantalla que te advierte que hay una puerta abierta y que puedes recoger los objetos expuestos. Más adelante, haz estallar la barra que bloquea el acceso a varios objetos *bonus* y a un interruptor. Al final, llegarás a un muro, elimina sin piedad al Berserker y sólo te queda bajar para finalizar este nivel. ■







11 ESTACIÓN DE BOMBEO

Recoge la *railgun* que hay cerca del principio y trepa por los cajones para robar el megarrevitalizador. Aunque son numerosos, los enemigos son pequeñajos y no suponen un gran peligro. Hay una puerta cercana con un interruptor verde que te conducirá a un pasadizo secreto en el que hay equipo y enemigos extra. Por el saliente llegarás hasta una sección elevada; pasa por el líquido usando el traje especial que encontrarás allí. Recoge la llave amarilla y destruye el Tank accionando el mando de la derecha antes de volver de nuevo al reactor. ■



⓬ EL REACTOR

Usa el lanzagranadas con el primer Strogg que encuentres y acaba con todo lo que se te ponga por delante. En la plataforma recoge los revitalizadores. Pon a punto el megabombardero y prepárate para una batalla campal con un ejército de enemigos de lo más variado. Regresa al reactor y espera la explosión nuclear para abrir la puerta atascada. El ascensor te llevará al final de este nivel. ■









⓭ COMANDO DE DEFENSA

Utiliza el edificio pentagonal como escudo al luchar contra los dos Tank y después acaba con el par que te espera dentro. Date prisa en llegar a la sala principal de controles, atraviesa la única puerta que está cerrada y derrumba los muros izquierdo y derecho. Regresa al hall principal y hallarás la puerta que ahora ya está abierta y te conducirá al departamento de investigación. ■

14 DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN

Activa la mesa de control y cárgate a la parejita de perrosantes de entrar en relaciones con las tropas enemigas. Utiliza el megabombardero para convencerles, pero ve con cuidado con los perros que vienen por detrás. Hazte con el material médico que se han olvidado antes de continuar por el corredor y tuerce a la derecha. Al llegar a una puerta cerrada, vuelve a la bifurcación y prepárate para entrar en combate con una dama de hierro. Olvídate de los Marines despistados y activa el panel que hay más allá del Tank. Entra al ascensor y baja al piso inferior.

En este nivel debes utilizar los terminales para activar el puente que pasa por encima de la brecha volcánica. Tienes que dar saltos para tocar los interruptores de las paredes laterales, que abren las salas que antes estaban cerradas. Vuelve al punto de partida por el ascensor y atraviesa la puerta de seguridad. Una vez allí, hazte con la cabeza del comandante y vuelve al Comando de Defensa, donde este trozo del cuerpo del enemigo te permitirá entrar. ■



⑮ SALA DE PRESIÓN GRAVITATORIA

Derriba a todo aquél que se interponga en tu camino y recoge el armamento de combate que encontrarás sobre los cajones. Da la vuelta y recoge los revitalizadores extra ocultos por la puerta. Acaba con los guardianes con el megabombardero o, si lo prefieres, atrapándolos con la puerta. Echa a los Berserker del balcón y trepa por la puerta hasta la plataforma móvil. Durante la espera, equipa la escopeta y dispara a los enemigos voladores que revolotean en la parte de abajo.

El malo de esta sección no te quitará el sueño, a pesar de su tamaño enorme. Gracias a su lentitud y a su poca agilidad al girar, no te supondrá un gran retraso en la misión. Utiliza el lanzacohetes para darle una buena patada en el trasero y escóndete detrás de la columna cuando se dé la vuelta. Cuando haya pasado a mejor vida, recoge su reactor, equipa el megabombardero y salta al transportador. No te sentirás solo, pues te esperan dos guardianes y otros dos forzudos, pero tienes que quitártelos de encima lo más rápido posible.

En la sala final instala la bomba atómica en el receptáculo que hay en la pared de cristal y huye en dirección contraria con el transportador. Más allá de los Tank hay una superficie elevada desde la que puedes tirar granadas. Regresa al hall principal y te encontrarás con otro enemigo que surgirá del suelo. Mantén los paneles de control de cristal entre los dos y golpéale varias veces en la parte trasera con el megabombardero o el lanzacohetes. ■









⑯ CÁMARA INTERIOR

Utiliza el equipo médico extra que hay en este nivel y usa el método magistral de hacer rebotar las granadas en las paredes para destruir a los Tank. Los dos pasadizos contienen Damas de Hierro, pero los cohetes las dejarán fuera de combate. Esquiva los láseres que vienen de la puerta y echa un vistazo general al aspecto de Makron. Pero que no se te suba a la cabeza, esto es sólo el principio del final. Así que, en vez de malgastar munición, ve hacia los cuatro interruptores. Si activas dos de los cuatro liberarás a los enemigos voladores de la pared posterior, de manera que te recomendamos que prepares la esco-

⑰ MAKRON

Para acabar con Makron debes darle dos golpes mortales, una vez cuando tiene forma de robot y otra cuando toma forma de persona. En su primera encarnación es un robot patoso a quien es fácil atacar, pero del cual es difícil defenderse. Entre su armamento, cuenta con numerosos proyectiles que disparan unos rayos de color verde capaces de agotar por completo tu energía en pocos segundos. Obviamente, tienes que esmerarte en esquivarlos; la mejor técnica es esperar hasta que los motores de Makron empiecen a rugir y él levante una pierna, entonces debes correr en dirección contraria. Por lo demás, sólo tienes que repetir la táctica ya familiar de dispararle por detrás y escapar. Después de 200 cañonazos con el megabombardero y cuando ya hayas gastado la mayoría de los cohetes, Makron claudicará y caerá a tus pies. Mientras el robot explota, aprovecha para recoger los revitalizadores y la munición que ha quedado esparcida por todas partes. Pero cuidado, porque todo lo que Makron ha perdido en potencia lo ha ganado en agilidad, de manera que aún es un oponente peligroso.

Como antes, puedes cubrirte para minimizar el tiempo que el líder de los Strogg tiene para devolverte los disparos. Con un poco de suerte y un poco de inteligencia harás que Makron muerda el polvo.

¡Y ya está! ■





GT2. TUS OTROS 500 COCHES.

Ser capaz de ganar una carrera en el circuito de Laguna Secca a bordo de un Corvette tiene su mérito. Pero hacerlo conduciendo un Mini rosa debe ser la pera. Es lo que tiene GT2, que puedes elegir entre más de 500 coches reales para competir. Además tienes nuevos circuitos, nuevos modos de competición, sonido real y la posibilidad de cargar los carnés que conseguiste en GT. ¿Te parece poco?

GT2. Hay que ser muy hábil para competir con 500 coches.

POLYPHONY™ DIGITAL

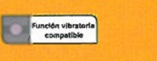
GRAN TURISMO 2™ THE REAL DRIVING SIMULATOR

PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com/gt2

1 ó 2 Jugadores






Tarjeta de Memoria · DUAL SHOCK™ · Función vibratoria compatible · 2 DISCOS

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888*
*Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h).
Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).

LA PIRATERIA MATA A TUS HEROES.

PS Mag ANTERIORES

24



CD 24: Tomb Raider 3, Spyro The Dragon, Colony Wars - Vengeance, Bust A Groove, Victory Boxing 2, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Future Cop: LAPD, Mah-Jongg (demos jugables)

25



CD 25: TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, O.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2, Blitter Boy (demos jugables)

26



CD 26: Michael Owen's World League Soccer '99, Rival Schools, Monkey Hero, Rollcage, Akuji The Heartless, Wild 9, Actua Pool, Total Soccer (demos jugables)

27



CD 27: Metal Gear Solid, Devil Dice, Cool Boarders 3, C3 Racing, V-2000, S.C.A.R.S. y 14 juegos completos Yaroze (demos jugables)

28



CD 28: Soul Reaver, Rollcage, Bichos, Viva Football, Warzone 2100, All Star Tennis '99, Music Bonus Data (demos jugables)

29



CD 29: Driver, Bloodlines, Retro Force, Rugrats, Tank Racer, Adventure Game, Rollcage (demos jugables)

30



CD 30: Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box (demos jugables)

31



CD 31: Populous: El Principio, KKND: Krossfire, Puma Street Soccer, The Granstream Saga, Live Wire, YVJ, Video Poker (demos jugables)

32



CD 32: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver (demos jugables)

33



CD 33: Anna Kournikova Smash Court Tennis, Omega Boost, Croc 2, Opera Of Destruction, Command & Conquer: Red Alert, Total Drivin' (demos jugables)

34



CD 34 : Um Jammer Lammy, Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo, Evil Zone, Rat Attack, Decaying Orbit, Tanx, Tekken 3, Esto es Fútbol (demos jugables)

35



CD 35: Wip3out, No Fear Downhill Mountain Biking, Point Blank 2, Um Jammer Lammy, Lego Racers, R/C Stunt Copter, Mission: Impossible, F1 '99 (demos jugables)

36



CD 36: Quake II, Dino Crisis, MGS: Special Missions, Esto es Fútbol, Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan (demos jugables)

37



CD 37: Tomb Raider: The Last Revelation, Spyro 2, Mission:Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross, Kingsley, Killer Loop, Destrega, Expendable (demos jugables)

38



CD 38: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Esto es Fútbol, Pong (demo jugable), Atariland Compilation (vídeo)

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
(+ 400 ptas. de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20, 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐
27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐

Forma de pago:

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:


BIENVENIDO AL INFIERNO.
namco
ACE COMBAT 3 electrosphere
COMBATES AÉREOS. REABASTECIMIENTOS EN VUELO. PERSECUCIONES A LA VELOCIDAD DEL SONIDO. ATAQUES ANTIAÉREOS Y UN MONTÓN DE MISIONES TEMERARIAS.
ACE COMBAT 3. ASÍ ES EL CIELO. TE LO MERECES.
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com
neGcon
1 Jugador
Tarjeta de Memoria 1 bloque
Función vibratoria compatible
DUAL SHOCK
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888*
*Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).
LA PIRATERIA MATA A TUS HÉROES.
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. ACE COMBAT (TM) 3 ELECTROESPHERE (C) 1999 of Namco Ltd., all rights reserved. Namco is a registered trademark of Namco Ltd.
TBWA

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FEEDBACK

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



Carlos Robles en plena catarsis de cierre. ¿Demasiado *RE3*? ¿Demasiadas cartas? ¿Demasiadas conversaciones con la directora? De una cosa no cabe duda: este tipo es demasiado.

FUTURO UTÓPICO

Bueno, lo primero es lo primero... Sois maravillosos, geniales, estupendos, fantásticos, supercalifragilisticoespialidosos. En fin, que no hay revista mejor. Espero no haberme quedado corto. Ahora sólo unas dudas que tengo:

1. ¿Los poseedores de una PSX actual tendrán alguna ventaja para comprar la PlayStation2? ¿Tal vez una rebajita en el precio al entregar su actual consola?
2. ¿El lector DVD de la PSX2 servirá para ver las películas de este formato que hay ahora en el mercado?
3. ¿Por qué no lleva DVD la Dreamcast? Creo que dentro de pocos años éste será el estándar en reproducción digital en todos los formatos. Me parece que Sega ha cometido un pequeño error de cálculo. ¿No creéis?
4. Una utopía: ¿os imagináis un futuro en el que desaparecieran esos estúpidos intereses comerciales entre compañías de consolas? Un futuro en que estuviesen trabajando juntos Sony, Nintendo y Sega. Máquinas, chips y procesadores juntos... Un sueño de máquina.
5. Os quiero mandar un cómic: ¿necesito algún requisito especial?

Y acabo. Espero haber hecho lo bastante la pelota como para salir publicado, je, je, je... No, ¡sois increíbles de verdad...!

Roberto Jaime Holland
Alfaz del Pi (Alicante)

1. Es poco probable. Las PSX actuales son poco menos que de cartón, Sony no podría reciclarlas para nada. Quizás las primeras que salieron, con lectores de calidad y todo eso, pero las de ahora... La estrategia de Sony es que todo el mundo que tiene juegos de PSX se compre la PS2 y no una consola de la competencia, porque así podrán jugar con los juegos que tienen ahora. No es un «favor» al usuario, sino pura estrategia comercial: podrías tener una PS2 y no comprar juegos hasta meses más tarde, o comprarlos en Platinum para PSX y jugarlos en PS2, pero ¿a qué jugarías en Dreamcast o Dolphin si no pudieras comprar juegos? La PS2 tiene el respaldo de los juegos antiguos precisamente para asegurarse tantos compradores como PSX haya en el mundo, como mínimo. Pero sigue siendo un plan comercial: hacer descuentos por entregar la PSX sería un *favor*, y las empresas no hacen favores...
2. Sí. O eso dice Sony, aunque si es cierto, seguramente el precio será superior al previsto (que ya es alto). Para reproducir vídeos en DVD hace falta un decodificador MPEG-II; y para el sonido Virtual Dolby Surround hace falta otro. Cada uno de ellos vale, más o menos, lo mismo que el resto de la consola... Sony tendrá que estudiar si merece más la pena sacar la consola con todos los componentes a un alto precio o quitarle algo para abaratarla. Ya veremos. Pero, por ahora, dicen que sí y servirá para ver pelis. Y será cara.
3. No ha sido un error, sino uno de los mayores aciertos de la historia de Sega. Compatibilizar su consola con películas DVD habría supuesto incluir el decodificador MPEG-II, y eso habría disparado el precio unas 20.000 pesetas, con lo que valdría lo mismo que una PS2. Si la gente tuviese que elegir entre dos consolas de 128 bits de 60.000 pesetas, se iría a la que mejor fama tenga. Y esa es PS2. Las 20.000 pesetas de menos que vale la Dreamcast, junto con la ventaja de tiempo, han servido para disparar sus ventas en todo el mundo. Además: el formato de la DC es un GD-ROM, de un giga, que es más o menos un CD y medio. Sobra espacio para cualquier juego y es más barato de producir que el DVD.
Por otro lado, más o menos por el mismo dinero que hubiese costado de más la compatibilidad con DVD, en Estados Unidos pronto se podrá comprar un adaptador para ver DVD y otro para conectar y leer ZIP. Así, si alguien lo quiere, lo compra; y para todos los que no lo quieran (la mayoría), la consola queda mucho más barata. No, no ha sido un error en absoluto. ¿Cuánta gente tiene películas en DVD ahora? Quizás, para cuando salga la PS2, haya más.
4. La competencia es el principal impulso de las ventas. Calidad, competencia, exclusividad y publicidad son, casi a partes iguales, los factores que intervienen en las ventas de un juego. Si no hubiese competencia, no habría exclusividad y no sería necesaria la publicidad. Sólo importaría la calidad. Y entonces, todos los juegos tendrían que ser buenos. Es más fácil lanzar juegos malos y anunciarlos a bombo y platillo. La vida es así...
5. Que mole y, a poder ser, que sea de una página sin tacos demasiado gordos, sin drogas y sin todas esas cosas de las que no se puede hablar en un país libre y democrático...



EXTRATERRESTRES MELANCÓLICOS

Hola, soy un chaval de 10 años que os sigue con plena lealtad desde el número 25. Tengo que preguntar unas cosillas, ahí van:

1. *Medal of Honour*: Creo que va a ser el mejor juego de Play, para mi gusto. Llevo esperando 32 siglos a que aparezca un *shoot 'em up* en primera persona realmente bueno y real. Que los malos no sean *cyborgs* mutantes o extraterrestres melancólicos, sino personas, soldados o lo que sea. ¡Será incluso mejor que *GoldenEye*!
2. No entiendo las polémicas que hay con los juegos, primero *Carmaggedon* y después *GTA2*. En televisión, los



anuncian en los telediarios como si fuera el fin del mundo, para después el mismo canal ofrecer películas como *Jungla de Cristal III*.
3. ¿Va a salir la tercera parte de *Abe* en PSX?
Hasta pronto, amigos.
PD: Haced una lista de los mejores juegos de PSX hasta la fecha, uno de cada género. Y sacad ya, por favor, la maldita foto de toda la redacción.
Daniel Acebes
Palencia

1. Está claro que *Medal of Honor* te va a hacer muy feliz. Es fabuloso, inmejorable.
2. ¿Alguna ve hemos comentado que vivimos en un país de borregos?
3. No, en PS2.
¿Los mejores juegos? Bueno, pero repetiremos géneros, porque no todos los buenos son variados. Más o menos: *MGS, Syphon Filter, Silent Hill, Gran Turismo, Colin McRae, Tomb Raider (I y II), Wip3out, FFVIII, RE2, Crash (1, 2, 3 y Team Racing), Medal of Honor, RRT4, Tekken 3*... ¡Ya llevamos 17! Pues basta. Hablaremos con nuestro fotógrafo, a ver si tiene un diafragma para la cámara capaz de no destrozarse al intentar captar la «extraña y retorcida belleza» de nuestra directora... ¿Un objetivo de piedra, quizás? ¿Una cámara conectada a una N64? Ya encontraremos la forma.

SUGERENCIA DECORATIVA

Hola, queridos amigos de *PlayStation Magazine*: voy directo al grano. Estoy enganchado a la gris desde sus tiempos más remotos, pero también a las motos de baja cilindrada 49cc, Scooters, Trial, Yamaha TZR, etc... Y os quería pedir un favor: ¿Por qué no sacáis con vuestra revista algunas pegatinas para poder decorar nuestras pequeñas motos. Pegatinas de *FFVIII, GT, Resident Evil2* o del mismo logotipo de PSX? Sería increíble verlas por la calle..., la invasión PSX.
PD: Deciros de vuestra revista que es la «creme de la creme».
David Zorro Martín
Palma de Mallorca

Eso de las pegatinas no va mucho con nuestra directora, pero intentaremos convencerla. De todos modos, para apañarte mientras tanto, ¿por qué no pones un par de CD de demos en cada empuñadura, y otro a cada lado del depósito, y otro en el embellecedor del tubo de escape...?

BROMA MUY PESADA

Hola amigos y amantes de *PlayStation Magazine*: mi nombre es Juan y tengo 15 años. Os escribo porque estoy muy enfadado con un tal Daniel Cianca, de Santander, que en el número 35, en la sección *Multiplayer*, dio un truco para *MGS* donde Mei Ling se iba desnudando. Si era una broma no tuvo nada de gracia porque me pegué 40 minutos probando el dichoso truco, ¡y no se quitó ni la chaqueta! Por favor, decidme si funciona o no para seguir probando.
Hay una cosa de la PS2 que no logro entender: ¿por qué, cuando la Dreamcast y la N64 vienen ya con 4 puertos para mandos, nuestra futura Play sólo va a llevar 2?
Seguid así: me encanta vuestra revista, vuestros comentarios... Casi siempre estoy de acuerdo con vuestras puntuaciones. Sólo falta un detalle: más regalos y pósters. Un abrazo para todos.
Juan Antonio Zuñiga
Zaragoza

Antes de nada, decir que nos envíes un par de abrazos más. Es que nuestro jefe de redacción estas fiestas ha comido bastante, y se ha fundido tu abrazo él solo...
1. La broma estuvo bien, ¿no? A nosotros también nos la pegó, el muy grkñm...
2. Lo de PS2 tiene una explicación muy sencilla: dinero. Los puertos cuestan dinero. Dos puertos en cada máquina son muchos puertos. Puerto para módem, dos para mandos, dos USB, decodificador MPEG, decodificador Dolby... 60.000 pelas como mínimo. Con cuatro puertos para mandos, unas 65.000 o 70.000. Habría que estar loco para gastarse esa pasta en una consola. ¿Y para qué, cuando se pueden comprar Multi-Tap de PSX que serán compatibles? Así, Sony mata muchos pájaros de un tiro: se ahorra una pasta en producción de puertos, se ahorra mucho sitio en el interior de la consola, se ahorra precio para la venta al público y, encima, se quita de encima miles de MultiTap que de otra forma no se venderían. Puro negocio.
Jo, no hacéis más que pedir. Que si fotos, que si pósters, que si regalos... ¿Qué habéis hecho con los Reyes Magos? ¿Les habéis atracado o qué? Yonkis poligonales...

CARNET DE CONDUCIR

¡Hola, cómo va! Para empezar, felicidades por lo bien que estáis haciendo la revista. Disfruto de la Play casi a diario, desde hace año y medio, y quería decir que ¡así no hay quien se saque el carnet de conducir! Después de pasarme *Metal Gear, Syphon* y *Mission Impossible*, quién es el guapo que se pone a estudiar la teórica... Leo detenidamente la sección de Feedback y me «parto» con algunas de vuestras contestaciones. No os cortáis un pelo cuando alguien se mete con vosotros.
Otra cosa que os quiero decir: espero que cuando salgan juegos para Play 2, no dejéis la original atrás. ¿Sabéis si hay algún programa de videojuegos previsto para el inicio del 2000, aparte de *El 8º pasajero*?
Me despido, que vaya todo bien en el nuevo milenio y que sigáis siendo los números uno.
José Manuel Campello
Elche (Alicante)

Hay que estar realmente harto de estudiar para pasarse *Mission: Impossible*, chavalote. ¿Tan aburrida es tu vida? ¿Por qué no dedicas el tiempo a cosas más divertidas, como contarte pelos de las piernas o hacer ecuaciones con números romanos? ¿Has probado a escribir refranes en griego leídos hacia atrás? ¡Si hasta estudiar es más divertido! En fin...
La directora se niega a ponernos Canal Digital, Vía Digital y todo lo que acabe en «Digital», así que estamos desconectados. Nos tendremos que conformar con ver Antena 3, que es aún mejor que jugar a la N64 (¿tendrá algo que ver Nintendo con este canal o se parecerán tanto por casualidad?). Bueno, eso, que seguiremos siendo los números uno, si eso te hace tanta ilusión...

«PIRATA» ACREDITADA

Hola amigos, soy una fan vuestra desde la revista número 25. Sin duda, es la mejor de todas. Al grano, quisiera hacer unos comentarios:
1. Soy pirata, sí, lo admito, y me gustaría decir que a pesar de que los responsables de Sony dicen que la piratería impide la fabricación de «buenos juegos», si no existiera ésta, la mayoría de la gente no podría comprar juegos (debido al precario bolsillo). Juraría que más del 50% de personas que compran la Play, hacen uso de la piratería.
2. Los spots de Sony cada día son mejores. Alucino con ellos, incluso con ese que va en contra de la piratería informática.
3. ¿Se pueden colocar pegatinas sobre la gris? Tengo miedo que al quitarlas queden restos y la querida máquina quede hecha una m...
4. Por último, os quiero invitar a mi boda. Sí, sí, me caso con Squall, en el jardín de Balamb. ¿Cuándo? Algún día... Es el chico más guapo del mundo, aunque sea virtual, la «bruja» de Rinoa no me lo va a quitar.
Un saludo y un gran beso para todos, incluida la directora.
Sara Leonhart
Cantabria

1. Bueeeeno. Pesaos.
2. Síp.
3. Sí, se puede, pero depende de la pegatina... de todos modos, no hay nada que no se solucione con un trapito y un poco de paciencia.
4. Cuando te cases, avísanos. Aunque has elegido mal. Squall es un pijo. Lo que pasa es que en el mundo de *FF* la pobre Rinoa no ha encontrado a nadie tan atractivo como nosotros...

¿QUÉ ES ZELDA?

Hola, me llamo Javier, tengo 13 años y os sigo desde la *PSMag* número 20. Vuestra revista supera con mucho a las demás que he leído. Os va a costar responder a todas mis preguntas y todo lo que os eche porque en esta carta hay de todo:

1. A mí me gustan los juegos tipo *MGS* y *Syphon Filter*. ¿Conocéis algún otro juego de este tipo?
2. Algunos amigos míos, usuarios de PlayStation, dicen que *Zelda* es un juego de rol. Yo les digo que no. ¿Quién tiene razón?
3. ¿Sabéis si se sacará algún juego basado en la película *Virus*?

Javier Pérez
Banyoles (Girona)

1. A nosotros también, pero todos menos esos dos son basura.
2. Pretende ser de rol, pero no llega a tanto. En calidad de aventuras en 3D es una pasada, pero como juego de rol... El cuento de que es de rol ha sido una estrategia de Nintendo para vender consolas. Suponían que la gente pensaría algo como «Jo, si un juego de rol de N64 tiene estos gráficos, mil veces mejores que los de *FFVII*, ¿cómo serán los demás juegos?». Afortunadamente, esos trucos sucios cada vez funcionan menos.
3. Ya salió, junto con la película, pero era bastante malo.

RÁCANOS

Hola, redacción de Play! Soy Bere, me gustaría que la Play sacase el juego de la película de *Matrix*. Sería una pasada, pelear dando patadas de Kung Fu y luego saltar edificios con una velocidad ultrasónica, todo ello acompañado de Keanu Reeves..., es que no me lo puedo ni imaginar. En fin, de momento, habrá que contentarse con *Resident Evil*, *Tomb Raider*, *Metal Gear Solid* y *Ridge Racer Type 4*.
Hará unos cuantos meses, fui a la tienda de PlayStation en Valencia y les dije que si por favor me podían vender un póster de *Abe´s Odysee*, tenían tropecientos. Me dijeron que no. Les dije que tampoco me importaba si me lo regalaban... y me volvieron a decir que no rotundamente. ¡Yo que les iba a dar 1.500 pesetas, pues que se fastidien, che! Con la ilusión que me hacía...Tal vez si hubiese ido con Paul, de *Tekken 3*, las cosas hubieran cambiado.
Bueno, me despido amigos. Seguid así.

Bere Hanson
Valencia

Jo, qué cosas os pasan... En fin, ya volverás con Paul, ¿no? Y de paso, date una vuelta por la redacción para hacer una visitilla a nuestra directora, por favor.
Lo de *Matrix* tendrá que esperar a la Dos, esperamos que no te importe. A ver si la espera merece la pena, aunque va a ser difícil hacer algo a la altura de la película. ¡Sólo Hideo Kojima puede conseguirlo...!

CINÉFILO

Hola, gente de *PlayStation Magazine*. ¿Qué tal por la redacción? ¿Jugando a los mejores juegos del mundo? Ardua tarea la vuestra... Bueno, como no es la primera vez que os escribo, paso del peloteo y todo ¿ok? La verdad es que este mensaje no es el más simpático que os podía escribir, pero no sólo estáis para que os echen flores, ¿no?
Lo primero es vuestro repentino cambio de imagen. Está bien que os renovéis, siempre que no se os vaya la olla con todo lo «cyber». Tomad ejemplo de *WildArms*, que con gráficos de Super Nintendo es mejor que *FFVIII* (por cierto: ¿cómo Square ha podido poner su sello a esa birria?).
Y otra cosa: ¿cómo os llamáis? *PlayStation Magazine*, ¿no? Entonces ¿por qué puñetas ponéis una sección de cine y música? ¡Eso no pinta nada! Ya hay revistas de esos temas. Es como si en medio de una película de Spielberg hubiera media hora de un partido de tenis...
Más: ya que os habéis renovado, podríais haber renovado también vuestra escala de puntuación, ya que del 1 al 10 tenéis un margen muy pequeño entre juegos buenos y malos. Y con esto termino la sección de sugerencias hacia el nuevo formato de la revista. Ahora empiezo con otras cosas...
Por ejemplo, PS2. ¿Creéis realmente que triunfará? Yo creo que no. No aporta nada realmente nuevo, y no me salgáis con el DVD y eso de términos técnicos... El mando no es más que el Dual Shock, pero ahora te viene de serie con la consola. Internet tampoco es nada espectacular, porque Dreamcast y Dolphin también lo tendrán. Además: si lo bueno de Internet es jugar con amigos y con gente de otros lados, la gente se decantará por Dolphin y Dreamcast, ya que cuentan con cuatro puertos de mando sin tener que adjuntar ningún tipo de periférico. Y podría seguir diciendo que Dolphin será más potente y todo eso, pero creo que he dejado claro mi punto de vista. Vamos, que la PS2 tendrá que salir con juegos muy buenos para triunfar, como lo hizo su antecesora, pero yo si fuera de Sony me empezaría a preocupar. Miyamoto y Nintendo vienen pisando fuerte. Y creo que... ¡Sí, ya he acabado!

Daniel Pereira Moneo
Rubí (Barcelona)

1. Vale, estamos dispuestos a perdonarte que te saltes el peloteo, pero... ¡decir que *FFVIII* es una birria es demasiado! No obstante, entendemos a qué te refieres. Los juegos de rol a la vieja usanza tenían un «algo» que se ha perdido para siempre...
2. Lo de incluir cine, música, etc. en la revista tiene una explicación relativamente lógica: pronto, con la llegada de PS2, los mundos del cine, los videojuegos, la música y demás se fundirán en un todo. Los juegos de PS2 serán más películas interactivas que otra cosa; la consola soportará pelis en DVD; las pelis se estrenarán en el cine al mismo tiempo que los juegos basados en ellas; las bandas sonoras de películas y juegos serán música de moda en tiendas y discotecas... Nos acercamos a la comunión de las artes, muchacho. Hay que encararla lo mejor posible, y con un poco de tiempo, ¿no? Pero bueno, es cuestión de opiniones, es verdad. Por si acaso, hemos comprimido todo en un par de páginas, para que nadie se enfade demasiado.
3. PS2: más o menos estamos de acuerdo, PS2 tiene que saltar todavía muchas vallas para ponerse a la altura de su competencia. No obstante, sobrestimas a Nintendo y, especialmente, a Miyamoto. El señor Shigeru —con perdón— es un palurdo en lo que a juegos se refiere. Puede que se atribuya a sí mismo juegos como *Zelda* o *Mario*, pero puedes estar seguro de que no ha hecho nada en su vida que realmente se haya visto en la pantalla en forma de gran juego. Dirige a otras personas que sí saben hacer juegos, pero el mérito no es suyo.
En segundo lugar, el fracaso de Dolphin está cantado. La industria de todo el mundo está volcada por completo en Dreamcast y PS2. Sólo Nintendo está trabajando duro en su consola, y no servirá de gran cosa porque ya ha perdido el poco nombre que le quedaba con el estruendoso fracaso de N64. No levantarán cabeza en años. Y desde luego, no con esta consola (Dolphin), por muy superior que sea a lo que sea. Sega, ahora, lleva todas las papeletas para llevarse el gato al agua. De hecho, ya se lo ha llevado: la PS2 tendrán que quitárselo de las manos. Pero no será fácil. PS23 será más cara, tendrá dos mandos menos, saldrá con pocos juegos cuando DC tendrá ya un montón... Sí, PS2 será mejor consola, pero eso no será suficiente. Necesitará grandes, GRANDES juegos para superar a los de Dreamcast: *Soul Calibur* y *Shen Mue* son los dos nuevos mejores juegos de la historia, y lo son con muuuuuucha diferencia respecto a todos los demás, en cualquier soporte. Va a hacer falta mucho más que un buen procesador para superar eso. *GT2000* promete, pero un juego de renombre no es suficiente... ¡Acelera, PS2!
No obstante, el Dual Shock *ya* sale de serie con la consola actual, y no será el mando de PS2. El Dual de la Dos es 100% analógico, todos los botones son analógicos. ■



YA ESTOY AHORRANDO, PERO... ¿PARA QUÉ?

Que sí, hombre, que sí: PS2 será la repera. Con sus gráficos, sus pelis y sus puertos de expansión, si Sony la sacara a mil duros se convertiría en el mayor acontecimiento del siglo (¿del nuevo? ¿Del viejo...?). Pero no sé, me da que... esto no va a ocurrir.
A más de uno le costará aceptar que, al menos a corto plazo, los DVD seguirán siendo a prueba de piratas. Y que con tanta secuela prevista, lo que cambia no es el contenido, sino el continente.
Y que tal vez Dolphin y DC acaben resultando opciones no tan descabelladas. Ah, es cierto, la vida está llena de elecciones. ¿El asiento de la derecha o el de la izquierda? ¿Coca-Cola o Pepsi? ¿Dual Shock o Dual Shock2? ¿Etcétera o etc.?

Javier Lourido Estévez (alias Obocaman), es tan vulgar, tan vulgar, tan vulgar, que ha sido elegido unánimemente por toda la redacción como «Ejemplo Perfecto de unLector Cualquiera» de *PlayStation Magazine*.

*Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica.

ESPACIO CD

ARRIBA, IZQUIERDA, SALTO, FUEGO, AGACHARSE, ESCAPARSE... BIENVENIDO A LA LISTA DEL DISCO DEL MES



TOY STORY 2
MTV SNOWBOARDING
SLED STORM
V-RALLY 2
NHL CHAMP 2000
PAC-MAN WORLD
WORMS ARMAGEDDON
CENTIPEDE

PARA UTILIZAR EL CD 54

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.



Encarámate por el palo de la escoba y encontrarás a Bo Beep. Te pedirá que encuentres las ovejas que ha perdido

Toy Story 2

■ **DISTRIBUIDOR**	Proein
■ **GÉNERO**	Plataformas en 3D
■ **PROGRAMA**	Demo Jugable

Qué mejor manera de entrar en un nuevo milenio que empezarlo con el adorable héroe del espacio: el Sr. Buzz Lightyear, ídolo de los noventa y todo un símbolo para los adolescentes. Nos las hemos ingeniado para hacerte llegar una demo taaaan larga que hasta el mismísimo Carpanta tendría problemas para zampársela.

En este mundo de juguetes ha sucedido una terrible desgracia: Woody ha sido raptado por Al, el coleccionista de juguetes, y está en el maletero de un coche camino a quién sabe donde. Te toca a ti y a Buzz salvarle. Empezarás en la casa de Andy, donde también comienza el juego completo. Encuentra a Rex delante de la puerta de la habitación de Andy para que te dé algunas pistas y consejos, y luego explora el resto de la casa (incluyendo la buhardilla, el garaje y el sótano). Debes encontrar cinco fichas escondidas.

Image © Disney / Pixar

Buzz es un tipo muy ágil y aguerrido, así que disponte a trepar, deslizarte, pisotear y empujar por doquier.

■ Controles

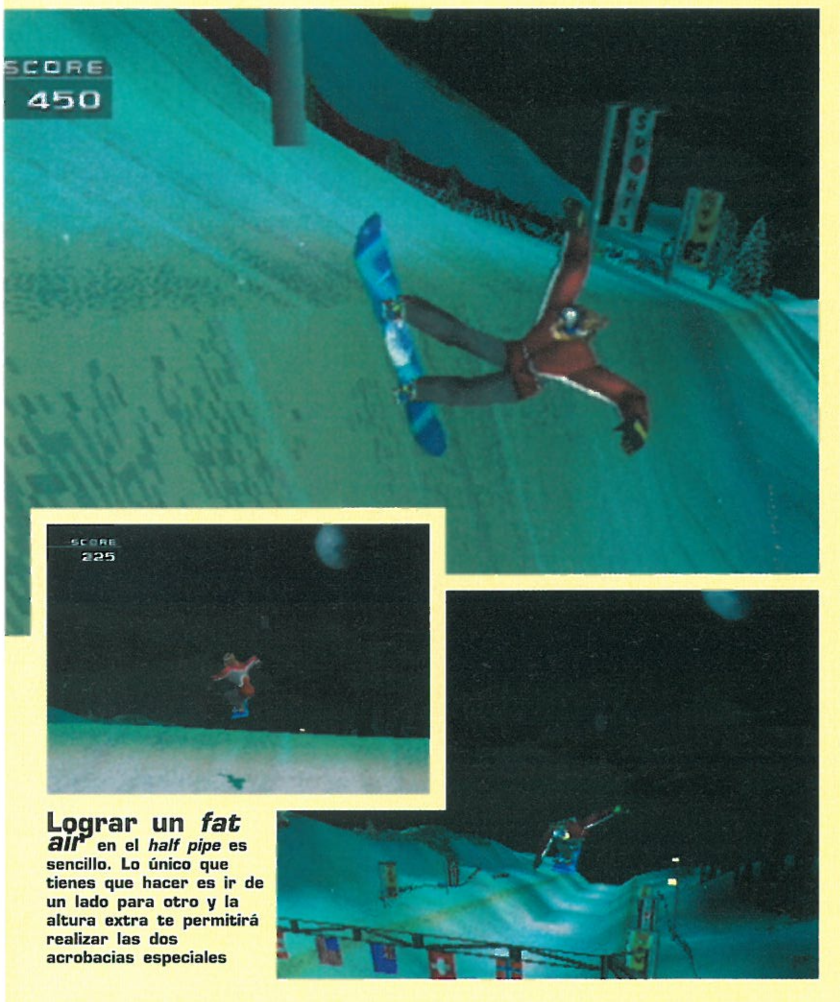
- ◎ Torbellino/pisotón (al saltar), mantén el botón apretado para aumentar la potencia del ataque torbellino
- ⊡ Disparar (mantén el botón apretado para aumentar la potencia del láser)
- ⊗ Saltar
- L1 Cambiar vista
  - L2 Cámara izquierda
  - R1 Fijar objetivo/estado
  - R2 Cámara derecha
  - ↑↓←→ Moverse

■ Características adicionales

En el juego completo estarás rodeado de viejos amigos como Bo Beep, Mr. Potato, Rex (el dinosaurio de plástico), Slinky Dog y Hamm. Pero deberás enfrentarte al Malvado Emperador Zurg tú solito.

■ Más información

Regresa al número anterior de *PSMag*, donde le echamos una ojeada a *Toy Story 2* con una *review* completa.



Lograr un *fat air* en el *half pipe* es sencillo. Lo único que tienes que hacer es ir de un lado para otro y la altura extra te permitirá realizar las dos acrobacias especiales







Tus oponentes poligonales son unos pilotos de trineos menos habilidosos de lo que podrías esperar. De hecho, algunas veces acaban patas arriba. Cuidado, pues intentarán arrastrarte con ellos en más de una ocasión. Emprende una acción evasiva y aléjate de ellos



MTV Snowboarding

■ DISTRIBUIDOR	Proein
■ GÉNERO	Simulador de snowboard
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Ponte unos tejanos bien holgados, un jersey pequeño y un casco que parezca formar parte de tu anatomía y ya estás a punto para lanzarte a tope con *MTV Snowboarding*. Desde *Ski Sunday* no habíamos visto tanta nieve inundar nuestras pantallas.

En esta demo podrás probar el modo Training y jugar como la salvaje y recia Anna, o el duro y capaz Mitch. Una vez elegido el jugador, lánzate por la pista noruega y pon tus habilidades acrobáticas a prueba en el *half pipe* que hay al final de la pista.

■ Controles

△	*Nose grab* (en el aire)
○	Cambiar de postura (en el suelo)
○	*Grab melon* (en el aire)
✕	Saltar/preparar acrobacia (en el aire)
✕	*Grab melon* (en el aire)
□	Ollie/saltar sobre una barandilla (en el suelo)
□	*Grab mute* (en el aire)
R1	Cerrar a la derecha (en el suelo)
R1	Aumentar la velocidad de giro (en el aire)
R2 + □	*Grab indy*
R2 + △	*Grab nuclear*
R2 + ○	*Grab stalefish*
R2 + ✕	*Grab seatbelt*
L1	Cerrar a la derecha (en el suelo)
L1	Aumentar giro (en el aire)
L2 + ✕ + □	Acrobacia especial 1
L2 + ✕ + ○	Acrobacia especial 2

■ Características adicionales

El juego completo contiene 46 acrobacias únicas, acompañadas por una banda sonora que incluye a grupos como Ministry y Fear Factory. También puedes crear tu propio parque.

■ Más información

PSMag inspeccionó a fondo la tabla poligonal de *MTV* en el número 35.

Sled Storm

■ DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
■ GÉNERO	Trineos con motor
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Cuando *Sled Storm* irrumpió en nuestra oficina ya sabíamos que nos íbamos a encontrar con algo más parecido a una carrera implacable que a un crucero de placer. Agarraos los sombreros porque EA nos lleva de trineos. Puedes elegir entre Tracey o Jay. Tracey es más rápida y fácil de manejar, mientras que Jay es mucho más inestable y un poco lento, pero realiza las acrobacias mucho mejor. Lo más aconsejable es llevar el trineo como si se tratara de una moto y cerrar bien en las curvas.

■ Controles

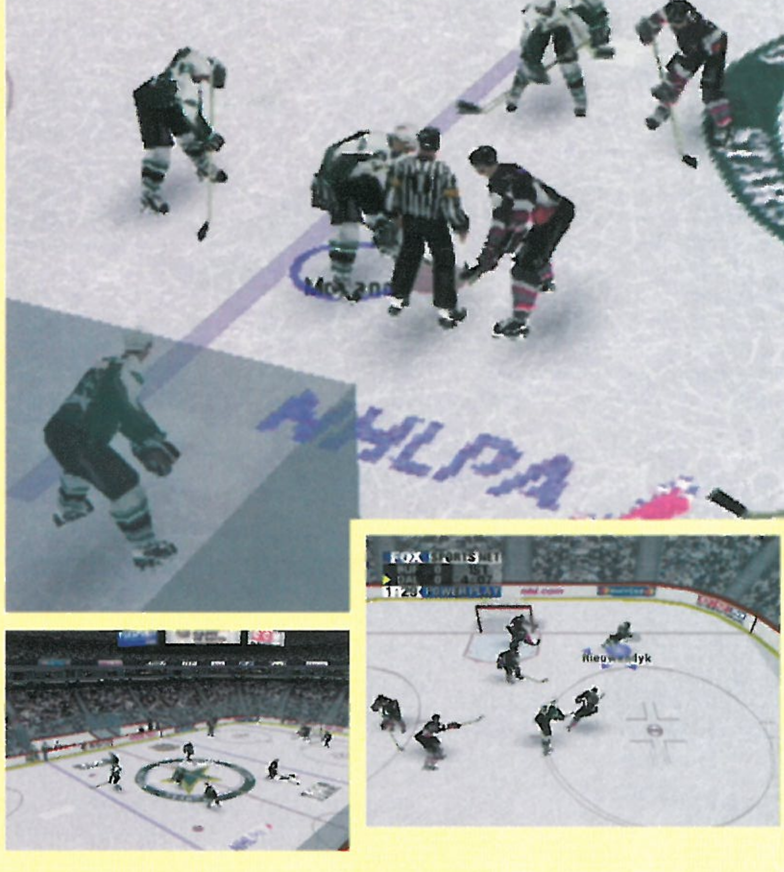
↑	Inclinarse hacia delante
↓	Inclinarse hacia atrás
←	Virar a la izquierda
→	Virar a la derecha
SELECT	Cambiar cámara
START	Pausa/inicio
□	Frenar
○	Cambiar de postura
✕	Acelerar
L1	Cerrar a la izquierda
R1	Cerrar a la derecha
L2 & R2	Para acrobacias básicas como:
L2 + ↓	Sacar las manos
R2 + ↑	Sacar los pies
R2 + ← + ↑	Golpear con el talón
L2 + △	Mirar atrás

■ Características adicionales

El juego completo consta de 14 niveles que cuentan con atajos y unos emocionantes modos para dos y cuatro jugadores.



El volante de *V-Rally 2* en determinados momentos puede mostrarse muy sensible, así que tómatelo con calma durante las dos primeras vueltas y aumenta de velocidad a medida que te familiarices con el circuito



El equipo de la CPU puede mostrarse muy violento en determinados momentos, por lo que tendrás que ponerte duro. Las tres reglas básicas que debes recordar si quieres vencer son: atacar, atacar y atacar

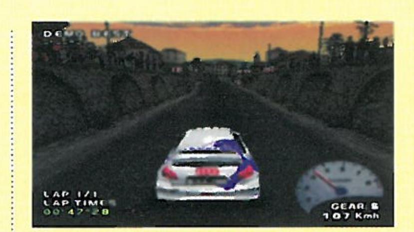
V-Rally 2

■ **DISTRIBUIDOR**	Infogrames
■ **GÉNERO**	Simulador de carreras
■ **PROGRAMA**	Demo Jugable

Una de las demos más esperadas de todos los tiempos, por fin, ya está aquí. ¿Qué podemos decir? Pues que sentimos haber tardado tanto, pero que la espera ha valido la pena. Aquí podrás probar el tramo de Córcega de *V-Rally 2*. Se trata de un circuito impresionante, donde incluso los pilotos más precavidos pueden tener problemas. Al igual que sucede con el circuito real, si cometes el más mínimo error, lo más seguro es que acabes con el coche volcado.

■ Controles

START	Pausa
←	Cursor a la izquierda
→	Cursor a la derecha
L1	Espejo de visión trasera
L2	Reducir marcha
R2	Aumentar marcha



△	Cambiar cámara
○	Freno de mano
✕	Acelerar
□	Frenar (mantener apretado para cambiar a marcha atrás)

■ Características adicionales

El juego completo incluye dieciséis coches del Campeonato del Mundo de Rallies, más de 70 etapas en 12 países, un alucinante modo para 4 jugadores y un editor de circuitos exclusivo.

■ Más información

Si quieres consultar el análisis completo de *PSMag*, busca en el número 31.

NHL Champ 2000

■ **DISTRIBUIDOR**	Proein
■ **GÉNERO**	Simulador de hockey hielo
■ **PROGRAMA**	Demo Jugable

Siguiendo con el gélido panorama que te presentamos en el disco anterior, te ofrecemos el último título de Activision en juegos de hockey sobre hielo. Esta demo te permitirá jugar como el equipo visitante, Sabres, o el local, Stars. La acción es muy rápida, así que ponte las pilas y presta atención a esos consejos que aparecen en pantalla. Las repeticiones instantáneas solventarán cualquier discrepancia que pudiera surgir a la hora de los placajes (y jugando como juegan estos tíos, te harán buena falta). Pero si esto es demasiado para tu cuerpo, puedes sentarte en el banquillo y contemplar como los oponentes guiados por la CPU se enfrentan a muerte.

■ Controles

• Ataque

↑↓←→	Dirección al patinar/lanzar un pase
△	Patinar deprisa
○	Tiro potente
□	Tiro de muñeca
✕	Pasar
L2	Devolver pase
R2	Dejada

• Defensa

↑↓←→	Patinar
✕	Seleccionar jugador/encarar
○	Codazo
□	Enganchar/bloquear tiro
△	Arremeter con el cuerpo/patinar deprisa
L2	Patinar hacia atrás

■ Características adicionales

El juego completo viene con 28 equipos con licencia, representados por unos gráficos fabulosos. Para recrear la sensación de estar viendo un partido televisado, Activision ha añadido varios ángulos de cámara, estadísticas en pantalla y comentarios en tiempo real. De tal modo que te sientes como si estuvieras controlando un partido por televisión en directo.

Pac-Man World

■ **DISTRIBUIDOR** Sony
■ **GÉNERO** Plataformas retro
■ **PROGRAMA** Demo Jugable

El comecocos preferido de todo el mundo ha vuelto. Nuestra demo te permite echarle una ojeada a lo que prometer ser una de las mejores visitas al baúl de los recuerdos. Prueba con los modos Quest y Maze, que aparecen en el disco.

■ **Controles**
↑↓←→ Moverse
⊗ Saltar/emerger
△ Sumergirse
⊗⊗ Salto de trasero
⊗ (apretado) Salto de delfín (en el agua)
□ Rodar (mantener apretado y soltar)
○ Ataque (Pac-punto)
○ Superataque (Pac-punto). Gasta diez (mantener apretado y soltar)
L2 Ver estado de la partida
R2 Cambiar ángulo de cámara (sólo en el modo Maze)

■ **Características adicionales**
El juego completo incluye muchos personajes clásicos del original disfrazados, incluyendo a Ms Pac-Man, el perro Chomp Chomp y Pooka, de *Dig Dug*. Evidentemente, no faltan Inky, Blinky, Pinky ni Clyde.

■ **Más información**
Para verlo todo al detalle cómete unos cuantos puntos hasta llegar a *PSMag* 35.



Puedes utilizar los Pac-puntos para lanzarlos a los malos y acabar con ellos, o a los cofres para abrirlos. Utiliza el salto con el trasero para activar las palancas

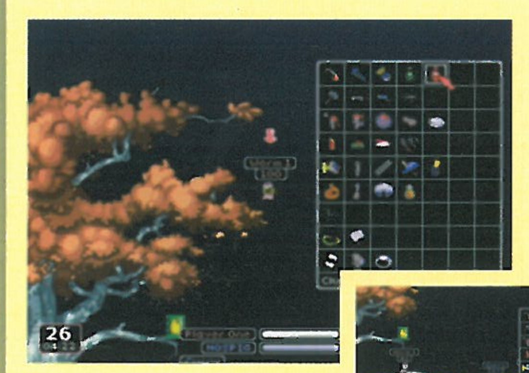
Worms Armageddon

■ **DISTRIBUIDOR** Infogrames
■ **GÉNERO** Estrategia
■ **PROGRAMA** Demo Jugable

Disfruta de las delicias de *Worms* con los modos Single, Multiplayer y Mission. Tu inmenso arsenal incluye viejos clásicos y algunos nuevos artefactos como el *jet-pack* y la mofeta.

■ **Controles**
↑↓←→ Mover gusano
SELECT Seleccionar arma
START Pausa/menú de abandonar
⊗ Disparar arma/seleccionar arma
△ Saltar 1
○ Saltar 2
L1 Botar/[girar viga]/ataque aéreo
L2 [Activar bomba]/[girar viga]/ataque aéreo
R1 Determinar el nivel de detalle
R2 Seleccionar gusano

■ **Características adicionales**
El juego completo tiene 55 armas y más de 40 misiones.



Dispones de un arsenal de armas y cachivaches varios. Prueba con la cuerda ninja o la taladradora...

Centipede

■ **DISTRIBUIDOR** Proein
■ **GÉNERO** *Shoot'em up* retro
■ **PROGRAMA** Demo Jugable

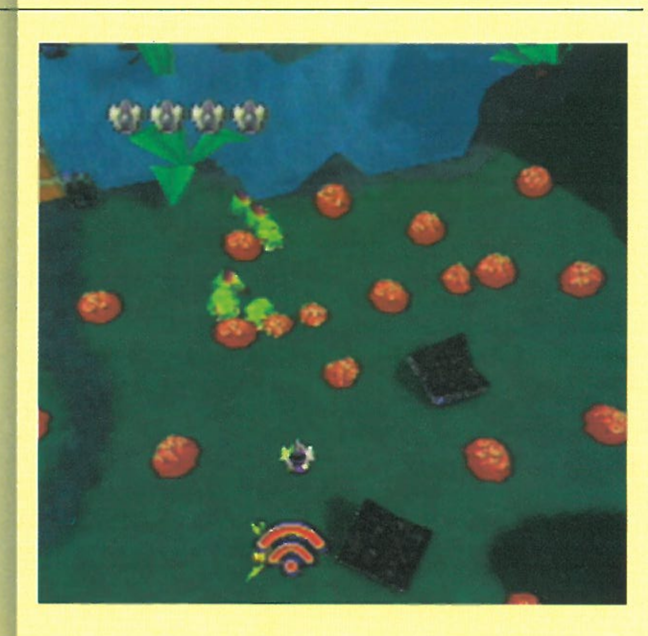
Otro clásico arcade regresa a la vida en medio de un campo de setas multicolores. Es muy fácil: no dejes de disparar.

■ **Controles**
↑↓←→ Mover el arma
Stick derecho/izquierdo
Mover [el arma]
⊗ Confirmar las selecciones del menú y disparar el arma principal
□ Disparar arma especial/acelerar la nave en el modo arcade
○ Saltar
△ Salir del menú/vista a nivel de Wally
L1 Seguir disparando hacia la izquierda
L2 Cambiar el arma especial
R1 Seguir disparando hacia la derecha
L2 Cambiar el arma especial
START Pausar y quitar la pausa
SELECT Cambiar cámara

■ **Características adicionales**
El juego completo contiene 23 niveles desperdigados por 4 mundos.



Las setas son tu principal medio de defensa, así que no las destruyas





En el CD de este mes te ofrecemos un banquete de diversión lúdica. Lo único que tienes que hacer es seleccionar *Download* en el disco de demos y transferir los datos a una tarjeta de memoria para que sean tuyos y nada más que tuyos.

Tekken 3

El rey de todos los *beat 'em up* a tu alcance, con todos los personajes disponibles.



WipEout 2097

Un clásico de la diversión futurista. El juego completo te permite conducir cualquier vehículo o competir en cualquier pista.




G-Police: WOJ

Si tienes problemas con estos polis del futuro no temas, venimos a echarte un cable.




Crash Bandicoot 3

Accede a cualquier nivel y dispón de todo lo que este marsupial te ofrece.



Kingsley's Adventure

El secreto de los auténticos caballeros está a un solo paso......




Video Gallery

ECHA UN VISTAZO AL FUTURO DE PLAYSTATION A TRAVÉS DE LAS PRIMERAS IMÁGENES DE LOS JUEGOS DEL MAÑANA QUE TE OFRECE *PSMAG*




Space Debris

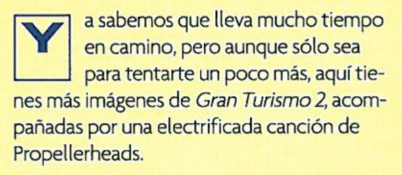
DISTRIBUIDOR	Sony
GÉNERO	Simulador espacial
PROGRAMA	Vídeo

Recién salido del horno de Sony, nos llega un primer vistazo de este *shoot 'em up* futurista que avanza a base de misiones y que aparecerá este año. Mantén los ojos bien abiertos porque próximamente te traeremos más información y una demo jugable.

Gran Turismo 2

DISTRIBUIDOR	Sony
GÉNERO	Simulador de carreras
PROGRAMA	Vídeo

Ya sabemos que lleva mucho tiempo en camino, pero aunque sólo sea para tentarte un poco más, aquí tienes más imágenes de *Gran Turismo 2*, acompañadas por una electrificada canción de Propellerheads.

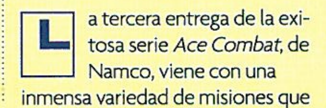





Ace Combat 3: Electrosphere

DISTRIBUIDOR	Sony
GÉNERO	Combate aéreo
PROGRAMA	Vídeo

La tercera entrega de la exitosa serie *Ace Combat*, de Namco, viene con una inmensa variedad de misiones que incluyen combates aéreos, ataques a tierra, persecuciones a gran altitud y persecuciones por desfiladeros prácticamente a ras de suelo, todo ello tanto de día como de noche. Observa lo que se avecina, pero cuidado, no vayáis a despegar todos a la vez.



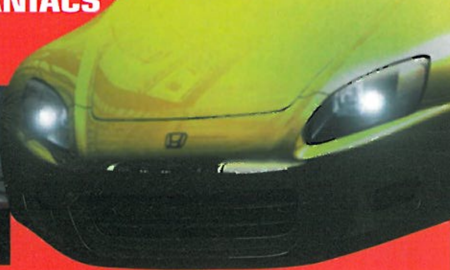

Y EN EL CD DEL PRÓXIMO MES

LA LISTA DEL PRÓXIMO NÚMERO INCLUYE...

- **MUSIC 2000**
- **ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE**
- **F1´99**
- ¡ADEMÁS **EAGLE ONE: HARRIER ATTACK, GRAN TURISMO 2** (VÍDEO EXCLUSIVO), **MICRO MANIACS** Y MUCHO MÁS!







MULTIPLAYER

PlayStation Magazine, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

OTRO MES MÁS, TE OFRECEMOS LA POSIBILIDAD DE PEDIR Y SUGERIR IDEAS. APROVECHA LA OCASIÓN, A VER QUIÉN TE OFRECE UN ESPACIO ASÍ PARA SOLTARTE LA LENGUA Y DESAHOGARTE...

LOS MEJORES

Hola, sois los mejores de todas las revistas. Me gustaría que me mandarais algunos fondos de escritorio a la siguiente dirección, fondos que sean originales, por favor. *e-mail:gabrielexposito@larural.es*

Gabriel Expósito
Internet

CLUB DE TRUCOS

¡Hola, compañeros de *PSMag*! Quiero formar un club de trucos y de soluciones al juego *Final Fantasy VIII*. Tengo todos los resultados, sé dónde están los GF... Si tienes el mejor juego del año, no te cortes y escríbeme. Podremos intercambiar consejos, contraseñas, trucos y demás. Dirige tus cartas a:

Nacho Ferrer Moya
C/ Angostos, nº 30
30530 Cieza (Murcia)
¡Un saludo!

Nacho Ferrer Moya
Cieza (Murcia)

AEROLITO CASTILLO

¡Hola, compañeros! ¿Os gustaría formar parte de uno de los mejores clubes del milenio? Sólo por escribirnos a Castillo de Lacubin (Jaén), podréis, en nuestro club, vender juegos usados, comprar accesorios e incluso comprar títulos que no dispongáis. Ya lo sabéis, simplemente enviando una carta con vuestro nombre, dirección y una foto. Os esperamos.

Club Internacional Aerolito Castillo
José Antonio Zafra Siles
Castillo de Lacubin
C/ Posito, nº 2 (Jaén)
¡Saludos!

José Antonio Zafra Siles
Jaén

AMANTES DEL MOTOR

¡Hola consoleros! Me llamo Roberto y me gustaría formar un club de chicos y chicas, de todas las edades. Haremos sorteos, premiaremos los mejores dibujos, sortearemos coches, motos, juegos, tatuajes, etc. Si os interesa, podéis escribirme a:

Roberto de Gea Martínez
C/ Avda. La Libertad, nº 9, 2D
30430 Cehegín (Murcia)
¡A qué esperáis!

Roberto de Gea Martínez
Murcia

JUEGOS RPG

¡Hola *PSMag*! Os escribo para que me publiquéis esta carta en la sección Multiplayer. Antes de ir al grano, dejadme decir que la revista es muy buena y que la compro todos los meses. Por tanto, felicidades. Soy Mikel Ursúa y estoy formando un club para todos los adictos a la Play y sus juegos RPG. El club tendrá revista propia, la cual mandaremos a cada socio con una frecuencia de dos meses. Anímate y hazte socio, escribiendo a esta dirección:

Mikel Ursúa Olmo
C/ Avenida de Irún, nº 24, 1º
31194 Arre (Navarra)

Mikel Ursúa Olmo
Navarra

TODO PLAY

¡Hola a todos! Somos Raúl y Dani, de Sabadell. Los dos tenemos la Play y, al igual que muchos, nuestro vicio es total. Acabamos de formar un club de fans de la Play, llamado TODO PLAY. Queremos que seas uno de nuestros socios. Escríbenos y recibirás el carnet acreditativo, así como toda la información sobre Play. No te demores, manda tu carta a la siguiente dirección:

TODO PLAY
Dani Morales Pastor
C/ Mulhacén, nº 33 bis
08027 Sabadell (Barcelona)
¡Adiós!

Dani Morales Pastor
Sabadell (Barcelona)

METAL GEAR SOLID

¡Hola *PSMag*! Os escribo para decir que en nuestro club (Solid Snake Club) se está empezando a editar una revista trimestral, con participación de nuestro socios. Se editará una lista con los 10 mejores juegos, elegidos por todos ellos. Enviadnos vuestros 10 mejores con un sello de respuesta de 35 ptas. para uniros a la causa. Éste es un club sin ánimo de lucro.

Solid Snake Club
C/ Verdaguer, nº 79
08590 Figaró (Barcelona)
¡Esperamos vuestras cartas!

Solid Snake Club
Figaró (Barcelona)

TERROR

¡Hola playadictos! Os queremos informar de que estamos formando un club, única y exclusivamente del género de terror: *Survival Horror*. Eso sí, el club constará tan sólo de 10 socios, para evitar líos de papeleos y administración. Escribid, no os cortéis, si queréis formar parte de este club.

Félix Solís Ramírez
C/ Amapola, nº4
13300 Valdepeñas (Ciudad Real)
¡Os esperamos!

Félix Solís Ramírez
Ciudad Real

AMIGOS POR CORREO

A pesar de Internet, el Club de Amigos por Correo de San Sebastián reúne a miles de amigos por correo postal en los cinco continentes que intercambia ideas, amistad, sellos y otros objetos de coleccionismo. Con más de una década de existencia, el Club Internacional de Amigos por Correo ha logrado crear una cadena epistolar a través de la cual cada año se intercambian miles de cartas desde todos los continentes. Los socios del Club, que no tiene fines lucrativos, suelen utilizar este sistema para conocer gente de otros países, intercambiar sellos, billetes, monedas o practicar la escritura en otros idiomas.

Cualquier persona interesada puede unirse al club enviando una carta a la siguiente dirección:

CLUB DE AMIGOS POR CORREO
APARTADO 1420
20080 SAN SEBASTIÁN

Club de Amigos por Correo
San Sebastián

INTERCAMBIO DE TRUCOS

¡Hola, amigos! Soy Ignacio y me gustaría formar un club de intercambio de trucos, dibujos y demás cosas de la Play por Internet, para que así todo sea más rápido. ¡¡Animaos!! y escribirme a: bustillo@uol.com.br

Internet

FANS DE LA PLAY

Hola, soy Rodrigo, y estoy montando un club de «CALANDRACOS DE LA PLAY» (FANS DE LA PLAY), en el que te ofrecemos información actualizada y trucos para juegos de la gris ¡por cero pelas!, ¡ni un duro!, ¡nada!, ¿lo entendéis? Si os queréis apuntar mandad un *e-mail* a: PAINROJA@santandersupernet.com, con vuestro nombre, apellido, *e-mail*, edad, país y ciudad. ¡Os espero!

Rodrigo
Internet

OTRO CLUB

Hola, me llamo Juan Manuel y tengo desde hace poco la «gris».

En primer lugar, os quería decir que me encanta vuestra revista y que voy a formar un nuevo club llamado PlayStation. Quiero cartearme con gente que quiera pasar el rato hablando de todo tipo de juegos.

Juan Manuel Barragán
Magallanes 2,cp
41010 Sevilla
¡Adiós!

Juan Manuel Barragán
Sevilla

CLUB WARMASTERS

¡Hola! Somos un club de juegos de rol y *wargames* que desea captar nuevos socios y, para ello, la gente tiene que saber que existimos.

Proponemos las siguientes actividades: Participar en batallas de *Warhammer*, pintar miniaturas de *Warhammer*, hacer campañas, participar en juegos de rol, partidas de *Magic* y, sobre todo, pasarlo bien.

Recuerda nuestra dirección:

Club Warmasters
Club de rol de Calatayud
Urbanización Azucarera, 27
Tel: 976- 88 64 09
Calatayud (Zaragoza)

Juan Ovejero Moreno
Calatayud (Zaragoza)

SILENT HILL

Estoy formando un club llamado *Silent Hill*. Tenemos trucos sobre la mayoría de todos los juegos, mapas, etc. Si os queréis hacer socios, mandad una carta ¡con un sello! Recibiréis un carnet junto con trucos y opiniones. Haremos un sorteo cada 15 días para cambiar planos, juegos o demos.

Enviad las cartas a:

Julio César Díaz
C/ La Caleya
Ciaño de Langreo
33900 Asturias
¡Un abrazo!

Julio César Díaz
Asturias

PS JUEGOS

Hola, viciados de la Play. Me llamo Edgar y tengo 14 años. Junto con tres amigos más, estamos formando un club que, bajo el nombre de «PS JUEGOS», intenta solucionar todas las dudas que tengáis sobre el mundo de la Play. Os recomendaremos —y nos recomendaréis— juegos, guías, posters, trucos, etc. Pienso que no os defraudaremos, conseguiremos hacer un club divertido, con ganas de pasarlo bien. Si estáis interesados, sólo tenéis que enviar una carta a:

C/ Calatrava, nº 12, 5ºD (Madrid)

En la primera carta que nos mandéis (no hace falta sello), deberéis poner todos vuestros datos personales y lo que queráis saber acerca del club. Prometido. Todo aquel que forme parte del club, recibirá trucos, recomendaciones y todo lo que desee.

Por último, os habéis «sobrao» con el nuevo diseño. Simplemente, sois los mejores...

Edgar
Madrid

EL MES QUE VIENE



SYPHON FILTER 2
Más acción y espionaje del bueno en la segunda entrega de *Syphon Filter*

DRIVER 2
¡Del dicho al hecho hay un buen trecho, zoquete! Espabila que ya son cuatro las veces que suspendes el examen práctico...!

N-GEN
Volando voyyyyy, volando vengooooo...

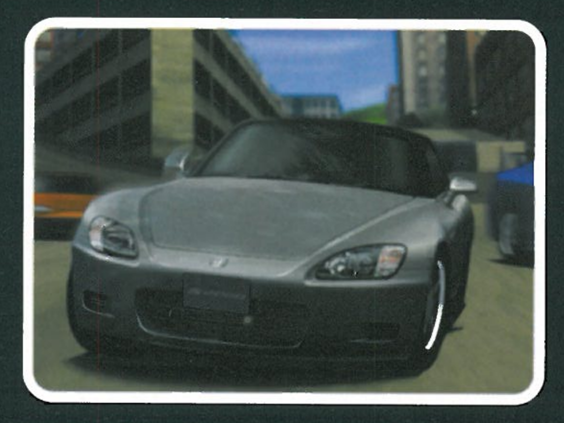
GEKIDO
Descubre qué hay detrás de este nuevo juego...

NIGHT CREATURES 2
Enigma, misterio, suspense. Las criaturas nocturnas acechan de nuevo

MICRO MANIACS
Los coches de Didi ceden el paso a los pequeños y revoltosos maníacos

A SANGRE FRÍA
Confirmado: llega el título con mejor argumento de los últimos tiempos

EN EL CD...



NOTA: Debido a circunstancias ajenas a nuestra voluntad, todos los contenidos de la revista están sujetos a cambios.

MUSIC 2000 (DEMO JUGABLE), ACTION MAN: MISSION XTREME (DEMO JUGABLE), F1´99 (DEMO JUGABLE), ACE COMBAT 3 (DEMO JUGABLE), EAGLE ONE: HARRIER ATTACK (DEMO JUGABLE). Y ADEMÁS, COLONY WARS: EL SOL ROJO (VÍDEO), MICRO MANIACS (VÍDEO), TEAM BUDDIES (VÍDEO), GRAN TURISMO 2 (VÍDEO).







DISCOVI
DISTRIBUIDORA DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS

¿TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS?
¿QUIERES MONTARTE UNA?

PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS
-SOMOS MAYORISTAS-
DISPONEMOS DEL MÁS AMPLIO SURTIDO DE CONSOLAS-VIDEOJUEGOS-PERIFÉRICOS-ACCESORIOS..

SIN FRANQUICIAS-
SIN CUOTAS MENSUALES

SERVICIO 24 HORAS

INFÓRMATE EN:
DISCOVI SL
TFNO: 976 39 21 51
FAX: 976 29 38 82
e-mail: discovi@pixar.es
C/MARTINEZ RUIZ AZORIN, 9-11
local 3
50002 ZARAGOZA





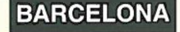
Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda españa

Imelda Bueno
C/Virgen del Pilar Nº 30
03110 MUTXAMEL
ALICANTE
TEL.: 96 595 55 51
FAX.: 96 595 33 77

En Videojuegos e Informática simplemente
¡¡LO TENEMOS TODO!!
ENTREGA EN 24 HORAS

Si está interesado en anunciarse en esta sección, sólo tiene que llamar a los siguientes teléfonos

Madrid 91 417 04 83
Barcelona 93 254 12 50





PLAYSTATION-NINTENDO 64
GAME BOY COLOR-JUEGOS PC

Venta y alquiler de juegos
Juegos PC para adultos
Venta y alquiler de consolas
Alquiler de ordenador-Pistas y Trucos
Horario: de 10.00 a 14.00 horas
y de 17.00 a 20.00 horas
ABIERTO LOS SÁBADOS
(Lunes mañana cerrado)

C/Aribau 26 local-08011 BCN.
T.: 93 453 97 68 - F.: 93 451 54 22


GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA
¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
TOY STORY 2
8.490
GRAN TURISMO 2
8.490
ACE COMBAT 3
7.990
ACTION MAN
8.490
ARMORINES
7.490
COLONY WARS
7.490
JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000
7.490
RALLY CHAMPIONSHIP
7.490
ROAD RASH JAILBREAK
7.490
SHADOW MADNESS
6.990
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
8.490
24 h LEMANS
7.490
AMERZONE
7.490
ASTERIX & OBELIX
7.490
EAGLE ONE
7.490
ESTO ES FUTBOL
7.990
EXPANDABLE
7.490
MTV SNOWBOARD
8.490
MUSIC 2000
7.490
NBA LIVE 2000
7.490
NOFEAR MOUNTAINBIKE
8.490
READY 2 RUMBLE
7.990
TETRIS MAGICO
6.990
TRASHER
8.490
TINY TANK
6.990
TOMB RAIDER IV
8.490
TS SNOWBOARD
7.490
PLATINUM
FINAL FANTASY VII
3.490
CRASH BANDICOON 3
3.490
GRAN TURISMO
3.490
SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)



ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

CORRE A TU TIENDA GAMEshop MAS CERCANA
¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 193 158

DUNE — 7.490

EHRGEIZ — 8.490



FIGHTING FORCE 2 — 8.490

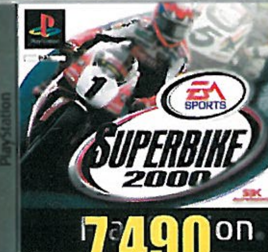


HARDCORE ECW — 7.490



SPECOPS — 8.490

SUPERBIKE 2000 — 7.490



TARZAN — 7.990



URBAN CHAOS — 8.490



COOL BOARDERS 4 — 6.990



CYBER TIGER — 7.490

CHAMP.MOTOCROSS — 8.490

CHESS MASTER II — 8.490

CHOCOBO RACER — 7.990

DRACULA — 7.490

FIFA 2000 — 7.490

FINAL FANTASY VIII + CAMISETA + MEMORY CARD Y FUNDA + POSTER — 10.990

FORMULA ONE 99 — 7.990

HYDRO THUNDER — 7.490

KNOCKOUT 2000 — 7.490

MISSION: IMPOSSIBLE — 7.490

SOUTH PARK CHEF LUV — 7.490

SOUTH PARK RALLY — 7.490

SPACE DEBRIS — 7.990

STAR IXIOM — 8.490

STAR WARS EP. I — 7.490

SUPERCROSS 2000 — 7.490

UEFA STRIKER — 7.490



UNJAMMERLUMMY — 7.990



WAR OF THE WORLDS — 7.490



WORMS ARMAGGEDON — 8.490



WUTANG SHAOLIN STYLE — 8.490



WWF MAYHEM — 7.490

NEED FOR SPEED III — 3.990



RIDGE RACER TYPE 4 — 3.490



ROAD RASH 3D — 3.990



SPYRO — 3.490



THEME HOSPITAL — 3.990



24H SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
envío a domicilio
club del cambio
compraventa de juegos usados

ALBACETE
Pérez Galdós, 36- Bajo
02003- ALBACETE
Tlf. 967 19 31 58

ALBACETE
PRÓXIMA APERTURA

ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLÍN 02400 - Albacete
Tlf: 967 30 49 61

ALBACETE
NUEVA APERTURA
Corredera, 50
ALMANSA 02640, Albacete
Tlf: 967 34 04 20

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007- ALICANTE
Tlf: 96 522 70 50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03208- Alicante
Tlf: 96 666 05 53

ALICANTE
Virgen de los Desamparados,76
NOVELDA
03660 - Alicante
Tlf: 96 560 78 38

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón , 4
ZAFRA 06300- Badajoz
Tlf: 924 55 52 22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870- Barcelona
Tlf: 93 894 20 01

BARCELONA
Boulevard
Diana Escolapis, 12-Loc. 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800- Barcelona
Tlf: 93 814 38 99

CADIZ
Benjumeda, 18
11003- CÁDIZ
Tlf: 956 22 04 00

CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MALIAÑO 39600- Cantabria
Tlf: 942 26 98 70

GIRONA
Rutila, 43
17007- GIRONA
Tlf: 972 41 09 34

GIRONA
Clerch i Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600- Girona
Tlf: 972 50 98 50

GRANADA
c/Arabial (Frente Hipercor)
18004 GRANADA
Tlf: 958 80 41 28

LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEÓN
Tlf: 987 25 14 55

LLEIDA
Unio, 16
25002- LLEIDA
Tlf: 973 26 40 77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021- Madrid
Tlf: 91 723 74 28

MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600- Málaga
Tlf: 95 282 25 01

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA 30600-Murcia
Tlf: 968 40 71 46

SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIÁN 02001- Guipúzcoa
Tlf: 943 32 29 49

TARRRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202- Tarragona
Tlf: 977 33 83 42

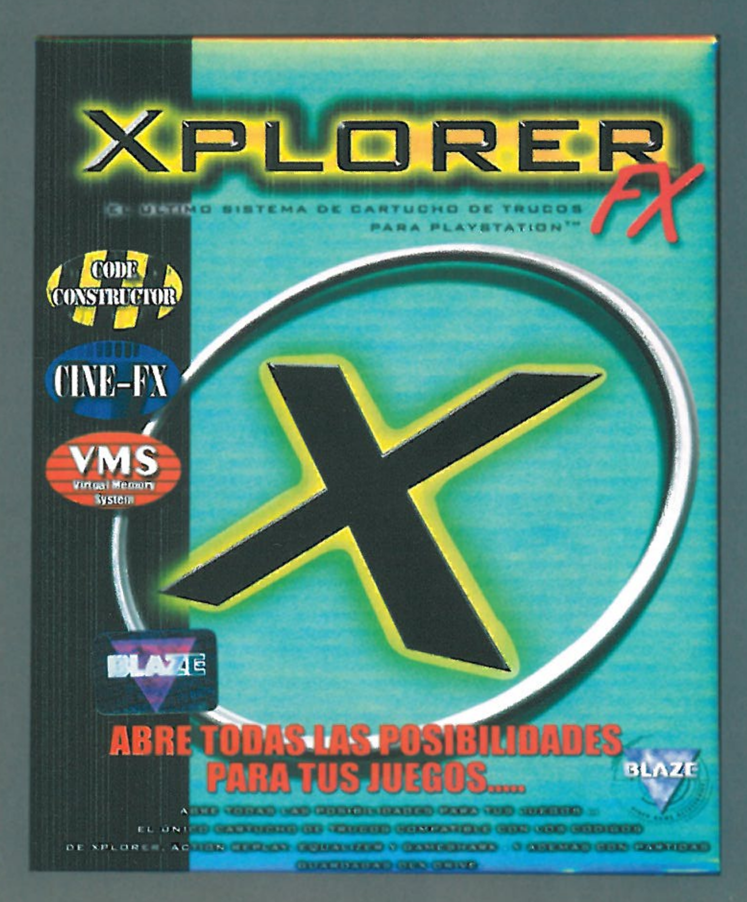
VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia,64
46005- VALENCIA
Tlf: 96 333 43 90

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014- Deusto- BILBAO
Tlf: 94 447 87 75

infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al:

967 193 158

FAX: 967 193 391



BLAZE



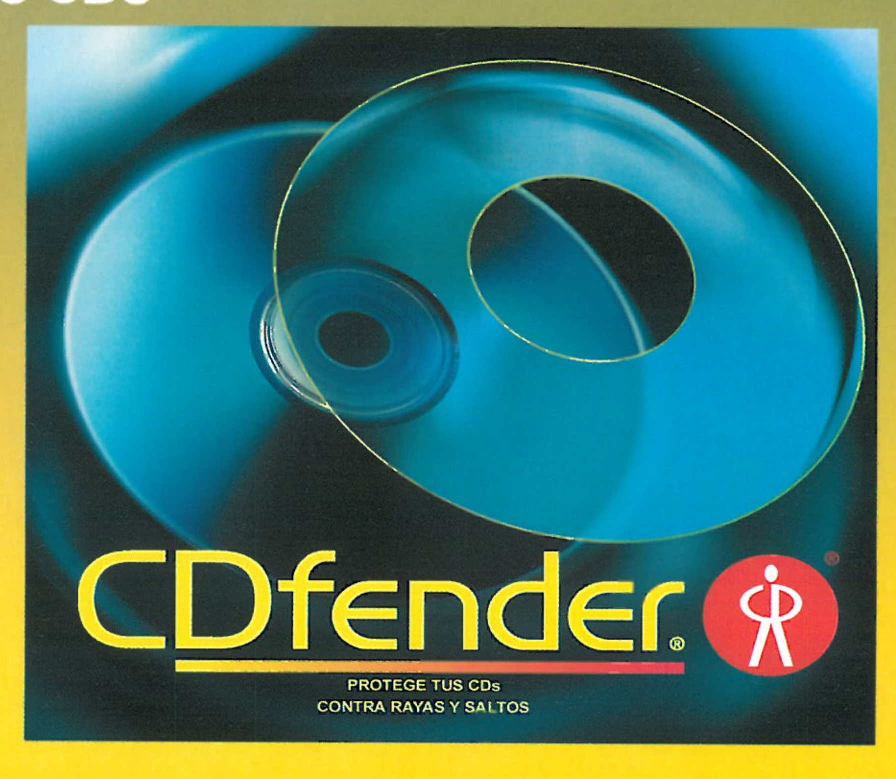
XPLORER FX

- Cartucho de trucos
- El único que incluye todas las pantallas en castellano
- Juegos en versión española precargados
- Construye tus propios códigos
- Cine FX
- Sistema de memoria virtual
- No es valido para consolas de la serie 9002
- Próxima aparición sistema de adaptación a la serie 9002

CDfender®

Defensa Personal Para Tus CDs

- Esta película protege tus CDs contra rayas y saltos
- Mantiene limpia la superficie grabada del CD
- Puede reparar pequeños daños sobre la superficie grabada.
- Sirve tanto para CDs de música, Juegos de Playstation™, o CD-ROM



Distribución en exclusiva para España:

ARDISTEL S.L.
Pol. Industrial Malpica, C/F Oeste
Urb. Gregorio Quejido, nº 55-57
Zaragoza 50057
http://www.ardistel.com
e-mail: ardistel@ctv.es
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.

D E S C U B R E   L O S   P R E C I O S   M U N D O G A M E S

!!! NO TE LOS PIERDAS!!!






TOY STORY 2	8290
GRAN TURISMO 2	8390
MUSIC 2000	6990
COOL BOARDERS 4	6990
RESIDENT EVIL 3	7990
INT. TRACK&FIELD 2	8390
MEDAL HONOR	7290
ISS PRO EVOLUTION	7990




PEDIDOS TELEFONICOS
91 433 16 44

BUSCA TU MUNDOGAMES MÁS CERCANO O CONSIGUE TU JUEGO FAVORITO EN NUESTRO <<< TELEFONO DE PEDIDOS

500 pts. de descuento en N64 y GameBoy del precio más barato que encuentres en toda España.



CALAHORRA
Paseo Mercadal 4
(941 13 01 10)

PLASENCIA
Sor Valentina Mirón 5
(927 41 11 41)

LAS PALMAS
Juana de Arco 2
(928 231 306)




ZARAGOZA
Avd. Valencia 27
(976 46 76 30)

GERONA (La Junquera)
P.Ind. Villena "El Cervol"
(972 55 42 76)

VALENCIA
Barraca 39
(96 367 32 84)

MADRID
Vital Aza 48
(91 408 95 57)

MADRID
Andrés Mellado 61
(91 544 38 43)

MADRID
Avda. Mediterráneo 4
(91 551 00 04)

PAMPLONA
Padre Barrace 5 Bº
(948 26 93 91)

RONDA
Av. Málaga (Edi. Redondo)
(95 219 00 64)

ALMERÍA
Federico Gª Lorca 119

VILANOVA I GELTRU (BARCELONA)
Avd. del Garraf 22
Tel.: 93 814 55 28

Todos los juegos de **Dreamcast** a **8490**





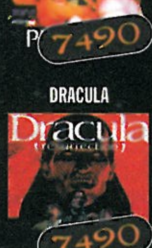


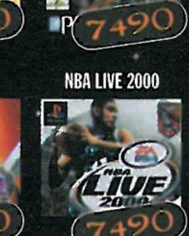






007 EL MAÑANA ...	7490
TOMB RAIDER IV	7990
ASTERIX & OBELIX	7490
CRASH BAND. RACING	7990
URBAN CHAOS	8490
STAR WARS: EPISODE 1	7390
FINAL FANTASY 8	8490
CYBER TIGER	7490
KNOCK. KINGS 2000	7390
DINO CRISIS	7490
FIGHTING FORCE 2	8290
SHADOW MADNESS	6990
CHESSMASTER 2	7990
WORMS ARMAGEDDON	7490
EAGLE ONE	7490
TINY TANK	7490
TARZAN	7990
DISCWORLD NOIR	7390
SUPERCROSS 2000	7490
WWF MAYHEM	7490



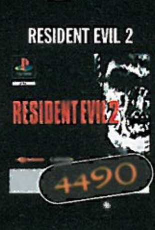








DRACULA	7490
XENA	7490
NBA LIVE 2000	7490
ACE COMBAT 3	7890
FIFA 2000	6990
VIGILANTE8: 2nd OFFENCE	7990
PANZER 3D GENERAL	8490









BICHOS	3490
RESIDENT EVIL 2	4490
THEME HOSPITAL	3990
GRAN TURISMO	3490
TOMB RAIDER 3	4990
CRASH BANDICOOT 2	3490
SPYRO	3490
FORMULA 1 98	4990
MEDIEVIL	3490
RIDGE RACER TYPE 4	3490











MARVEL vs S. FIGHTER	4490
COOL BOARDERS 2	3490
NEED FOR SPEED 3	3990
COLLIN MAC RAE	4990
TEKKEN 3	3490
TIME CRISIS	3490
MUNDO PERDIDO	3990
TANK RACER	3990
METAL GEAR SOLID + SPECIAL MISSIONS	7990








MEGASTICK (Todos los modelos)	1490
CABLE RFU	1990
CABLE RGB	1890
DUAL SOCK DOMINIUM	3490
MEMORY 1MB DOMINIUM	1690
MEMORY 1MB SONY	2100
VOLANTE VIBRACION MADCATZ	8990

Precios validos salvo error tipográfico



TIENDAS M·G·K
ALICANTE
ALICANTE: C/. Jaime Segarra, 22 Tel. 965 91 62 86
TORREVIEJA: Pza. Miguel Hernández, 2 Tel. 965 70 49 83
ALMERIA
ROQUETAS DE MAR: Avda. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS
OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
MERIDA: Moreno de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72
BARCELONA
Gran Via, 1087 Tel. 932 78 23 87
Bernard Metge, 6-8 Tel. 932 78 07 69
BILBAO
CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 Tel. 944 15 56 42
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN: C/. Ferrocarril, 65 Tel. 926 54 08 27
CORDOBA
Avda. Jesus Rescatado, 2 Tel. 957 76 46 12
GIRONA
BLANES: C/. Horta D'en Creus, 40 Tel. 972 35 24 84
GRANADA
Concha Espina, 16 Tel. 958 12 80 21
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS ARGUINEGUIN: Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
LANZAROTE - PLAYA BLANCA
YAIZA: C/. El Marisco, 17 Tel. 928 51 79 55
LA CORUÑA
C/. Méndez Pidal, 8 Tel. 981 23 30 42
LLEIDA
Corregidor Escofet, 16 Tel. 973 22 10 64
LUGO
C/. Guardias, 5-7 Centro Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS: C/. Roberto Baamonde, 54 Tel. 982 41 00 69
MADRID
ALCALA DE HENARES: C/. Toledo, 1 Tel. 91 881 44 41
MURCIA
CARTAGENA: Alameda de S. Antón, 2 Tel. 968 52 52 67
S. SEBASTIAN
Paseo de Errondo, 4 Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
Centro Com. Valle Real Tel. 942 26 25 95
EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 Tel. 942 33 78 87
SEVILLA
C/. Muñoz Seca, 26 Tel. 954 575 827
ECIJA: C/. Arroyo, 9 Tel. 954 83 03 05
TARRAGONA
C/. Mallorca, 37 bajo dcha. Tel. 977 25 29 06
VALENCIA
ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n Tel. 961 79 52 22
XATIVA: C/. Gregorio Molina, 2 Tel. 962 287 105
VIZCAYA
SANTURCE: C/. Portalada, 2 Tel. 944 83 27 16
M·G·K
Los PESOS-PESADOS del videojuego
¡NO BUSQUES MAS!
Tenemos lo ULTIMO al MEJOR PRECIO!
96 571 80 79
Quieres ver el FUTURO
www.mgk.es
La WEB de los VIDEO-ADICTOS
PlayStation
colin|mcrae|rally|2.0™
PREPARATE A TRAGAR POLVO CON ESTOS DOS TITULAZOS!
DUELO DE TITANES
Rally CHAMPIONSHIP
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS
YA DISPONIBLE
OFERTAS ESPECIALES de MARZO...
Y NO TE QUEDES SIN LOS EXITOS DEL MOMENTO...
ACE COMBAT 3
PRIMERA DIVISION STARS
TARZAN
TOMB RAIDER TLR
GRAN TURISMO 2
Precios IVA incluido, ofertas válidas hasta 14-4-2000
CON GARANTIA E INSTRUCCIONES EN CASTELLANO
SUPER-OFERTA
2.990.-
UNIDADES LIMITADAS
SCORPION>PSX
CONTROLADOR DUAL ANALOGO AVANZADO
MODOS ANALOGICO, DIGITAL Y VOLANTE PALOS ANALÓGICOS DOBLES CON VIBRACIÓN, MODO TURBO
nyko
EXCLUSIVO DISTRIBUIDOR
CON GARANTIA E INSTRUCCIONES EN CASTELLANO
SUPER-OFERTA
4.990.-
UNIDADES LIMITADAS
SUPER>COBRA
PISTOLA COMPATIBLE CON GUN-CON™
VIBRACIÓN, AUTO-RECARGA Y DISPARO RÁPIDO
Club M·G·K
¡Aprovechate de los descuentos en novedades y accesorios, consigue los catálogos MGK por correo y enterate antes que nadie de todas las novedades!
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y TE LLEVARÁS A CASA UN REGALO MGK!
¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
M·G·K TE LO PONE FÁCIL!
LLAMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODAS LAS VENTAJAS QUE DISFRUTARAS UNIENDOTE A UNA GRAN RED.
Línea Atención Franquicia: 965 71 71 27


GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA
¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)
PLAYSTATION +DUAL SHOCK + I MANDO+ MEMORY CARD IMb
22.490
PLAYSTATION +DUAL SHOCK
19.900
PLAYSTATION +DUAL SHOCK + DUAL FORCE JOYPAD + MEMORY CARD IMb
23.490
SCREENBEAT SOUNDSTATION
12.490
VOLANTE SPEEDSTER
15.490
VOLANTE V-RALLY 2
9.490
VOLANTE TOPDRIVE2
10.490
PISTOLA ASSAIN
ASSASSIN
8.990
PISTOLA AVENGER
AVENGER
8.990
P7K GUN LIGHT
P7K LIGHT GUN
4.990
PREDATOR 2
8.990
PACK PERIFÉRICOS
4.990
CD CASE
2.500
DUAL SHOCK
4.500
CONTROL PAD
2.100
DUO SHOCK
ROJO TRANSPARENTE AMARILLO VERDE AZUL NEGRO
3.990
DEVASTATOR
3.990
DUAL FORCE JOYPAD
2.790
5.900
GAMES STATION
MEMORY CARD IMb
1.390
MEMORY CARD BLAZE
1.790
MEMORY CARD SONY
2.100



¿Sed de Snowboard?



¿Tienes sed de nieve? ¿De velocidad? ¿De locuras? ¿De competición?
Pues te vas a hartar. Ya está aquí Cool Boarders 4: la nieve en su punto, un montón de esquiadores reales, una mayor sensación de velocidad, nuevos modos de juegos, nuevas y espectaculares tablas y 30 tipos distintos de carreras.



Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.







Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com/coolboarders4